

2'95€
491 Ptas.
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE
Nintendo®
Acción
HOBBY PRESS
¡¡GRATIS!!
PÓSTER DOBLE
100 POKéMON ORO Y PLATA
+
CALENDARIO POKéMON 2002
GUÍA DE COMPRAS
Descubre los mejores juegos para estas navidades
Nº 110
ENERO
REPORTAJE ESPECIAL
MÁS DE 50 IDEAS PARA REGALAR POKéMON ESTA NAVIDAD
¡¡REGÁLATE POKéMON!!
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
¡¡Alucina con sus aventuras en Game Boy Color y Advance!!
HARRY POTTER


GAME BOY ADVANCE

SUMARIO Nº 110 | ENERO 2002

Reportaje

ELIGE POKéMON



Empieza el año regalando Pokémon. En este reportaje hemos preparado más de 50 ideas para que te demuestres que eres un verdadero fan Pokémon. Encontrarás desde peluches a películas, pasando por los videojuegos, claro. Y todos con los precios bien puestecitos en EUROS, ¡eh!

14

PREVIEWS

En el 2002, la cosa irá de héroes, seguro. Aquí tenemos unos cuantos, estrenando el año capicua para Game Boy Advance. Los primeros son galos, nada menos que Astérix y Obélix, dos clásicos que ahora se estrenan en la nueva portátil. Los otros, porque son bastantes, llegan desde la galaxia Star Wars, lo que ya suena a éxito. Son los protas del Episodio 1 y lucen tan guay como en la película.

10 Asterix y Obélix
12 Jedi Power Battles

REPORTAJE

ROGUE LEADER

El nuevo juego de la conquista de la galaxias, por fin en Nintendo Acción. Era el DVD más buscado, y no sólo por los fans de la saga, sino también por cualquier jugón con ansia de espectáculo. Y así ha sido. ¡¡Un pelotazo!!

20

GUÍAS DE TRUCOS

Volvemos a la normalidad. Están todas las guías, no busquéis. Las nuevas y las que nos faltaban. El manual de estrategia de Oro y Plata continúa su camino, imparable, con nuevas ciudades y desafíos. Empezamos (y terminamos) con Mario Kart, para que de una pasada seáis también capaces de ganar el torneo. Tony Hawk y Lara Croft completan el despliegue.

52 Pokémon Oro y Plata
62 Mario Kart
68 Tony Hawk 3
72 Tomb Raider



NOVEDADES

GAME BOY ADVANCE

26 ISS Advance
30 Harry Potter y la Piedra Filosofal
32 X-Men Reign of Apocalypse
34 Frogger's Adventure
35 Inspector Gadget
36 Doom
37 Rugrats in Castle Capers
38 Atlantis
47 Chuchu Rocket!

GAME BOY COLOR

24 Harry Potter y la Piedra Filosofal
27 Tony Hawk 3
28 Resident Evil Gaiden
33 El Planeta de los Simios



Otras secciones

4 Noticias
48 Guía de compras N64
49 Guía de compras GBA
50 Guía de compras GBC
76 Zona Zero
78 Trucos GBA
79 Trucos N64
80 Trucos GBC
82 El mes que viene...

¡REGALAMOS 20 INSPECTOR GADGET!

Puedes ir directamente al concurso, o pasarte por la review del juego en la página 35, y luego, sí, ir al concurso ¡y participar!

23



Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Dominguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel Luis Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Cobas, Sergio Martín, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares:
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



GAMECUBE ARRASA EN ESTADOS UNIDOS

Según los datos, se han vendido 27 consolas cada minuto en América

No ha podido empezar con mejor pie. Según Nintendo América, **GameCube es la consola que más rápidamente se ha vendido y «Luigi´s Mansion», uno de los primeros títulos disponibles, es el juego más popular jamás lanzado**

Desde el 18 de noviembre, cuando Nintendo lanzó su nueva consola, los primeros quince días arrojan unos números extraordinarios: **casi 600.000 máquinas vendidas,** en tanto que «Luigi´s Mansion» alcanzó la impresionante cifra de **257.000 unidades** en la primera semana.

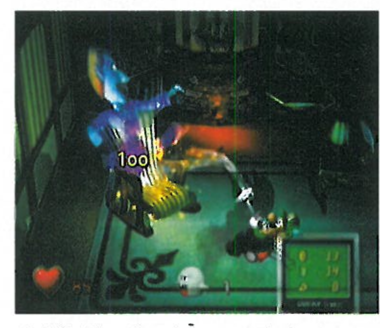
Como consecuencia de la formidable acogida del público americano, Nintendo anunció dos días después del lanzamiento su intención de **distribuir 200.000 consolas más antes de final de año,** incrementando las perspectivas de ventas para este año de **1.1 a 1.3 millones de unidades.**

La filosofía de GameCube, una máquina enfocada exclusivamente a crear entretenimiento, ha calado entre la gente, que además sólo ha tenido que pagar **199.95$ (aprox. 234 €, 40.000 pta)**, 100$ menos que sus rivales, por hacerse con una. Para redondear, la oferta de juegos es inigualable, con **22 títulos disponibles** para navidades, entre los que ya están **«Luigi´s Mansion», «Wave Race», «Super Smash Bros», «Rogue Leader» o el impresionante «Pikmin».**

La fecha de llegada a Europa aún es todo un misterio, aunque se mantiene primavera de 2002 como dato oficial.



¿Otra cola frente a las tiendas de Tokio? No, esta vez hemos ido a los Estados Unidos, donde el lanzamiento de GameCube fue multitudinario.



«Luigi´s Mansion» ha superado las 250.000 unidades en la primera semana.



«Rogue Leader» es el mejor juego de la saga Star Wars jamás realizado.



En «Pikmin», Miyamoto ha puesto toda su magia, imaginación y fantasía.



Gráficamente es bestial, pero ya veréis cuando probéis «SMB». Es la caña.

LAS CARRERAS DE COCHES TOMAN LA ADVANCE

«Midnight Club» sorprenderá a los fans del acelerador portátil

Las ciudades de **Londres y Nueva York** servirán de escenario para las **carreras más salvajes y peligrosas** jamás realizadas. En «Midnight Club», un diseño de Rebellion para GB Advance, tendremos que cumplir una serie de misiones que necesariamente implican competir. Y **compitiendo conseguiremos más dinero y la posibilidad de optar a mejores coches.** La vista de juego será aérea, desde arriba, con una panorámica perfecta de coches y ciudad. Para que no nos perdamos los **atajos ni los secretos.** Y ojo que no estaremos sólos: habrá mucho tráfico, semáforos, peatones y policía. Lo esperamos para **primeros de año.**





CELEBRA LOS JUEGOS DE INVIERNO EN TU GAME BOY

Ubi lanzará en febrero «Salt Lake City 2002» en GB Advance

Los Juegos de Invierno de 2002 se celebrarán en la bonita ciudad de Salt Lake City, estado de Utah, USA. Pero tú podrás disfrutar de toda la emoción de los deportes de nieve en tu propia habitación... o en cualquier parte. ¿Cómo? Con la versión correspondiente que va a lanzar Ubi Soft para Game Boy Advance. Un juego que nos propondrá **seis emocionantes pruebas olímpicas, desde eslálom de snowboard a bobsleigh pasando por los saltos de esquí.** Lo tendremos en **febrero.** Con la calidad que atesora... a ver si pasan unos días y unos plantamos allí.






RESIDENT EVIL™
GAIDEN
SIENTE EL ANSIA
DE SOBREVIVIR


STARLIGHT
USE ONLY IN CASE OF EXTREME EMERGENCY
versión íntegra en
CASTELLANO


RESIDENT EVIL
GAIDEN
GAME BOY COLOR
Nintendo
CAPCOM

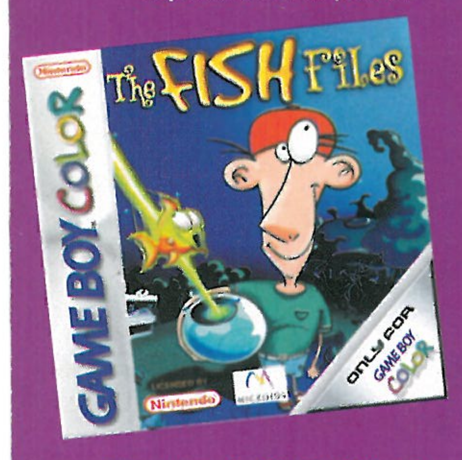

GAME BOY
COLOR


Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60


Virgin
INTERactive

ROMPIENDO MOLDES EN GAME BOY

«The Fish Files» es la aventura que estabas esperando en tu portátil



El nombre de «**Project Zero**» os suena, ¿verdad? Pues bien, ese juego revolucionario que firma la compañía italiana **7th Sense,** y que hemos estado siguiendo desde hace tiempo, lleva por fin el nombre de «The Fish Files», y acaba de salir bajo el sello de **Microids,** y la distribución de **Cryo España.**

«The Fish Files» es una **aventura gráfica, con diálogos, menús e interacción con objetos y decorados.** Nos cuenta una historia desenfrenada, una locura, pero la **tecnología que le da vida es aún más "increíble".** "Extraños" alumnos de un instituto americano deben expulsar a ciertos extraterrestres que quieren quitarles sus peces de color rojo. Sólo se descubrirá el entuerto al final del juego. Y para ello podemos **manejar a tres personajes diferentes, explorar 150 lugares** e interactuar con más de **500 objetos.** La tecnología se llama **Hi-Colour** y permite visualizar imágenes a **pantalla completa con más de 2.000 colores.**



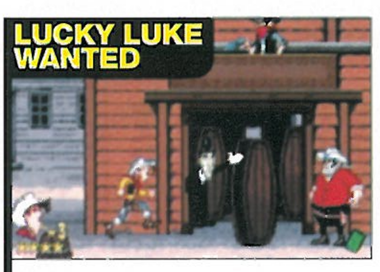
Si estáis deseando encontrar algo diferente y original en GB Color, no busquéis más: «The Fish Files».

NOVEDADES PARA TU GAME BOY ADVANCE

Si te das prisa, aún podrás pedirle a los Reyes (o a quien quieras) algunos de estos juegos

Aquí tenéis algunos juegos que **acaban de aterrizar en las tiendas o que tendremos a principios de 2002 para Game Boy Advance.** Si os mola alguno, estad atentos a las novedades en vuestra tienda favorita. Hay para todos los gustos, con héroes, con bicis, con bolas de colores... En fin, que echéis un ojo a esto.

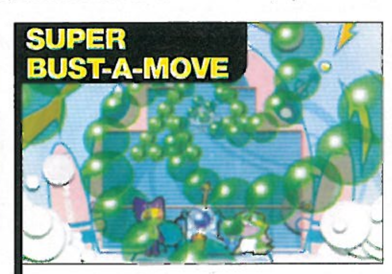
LUCKY LUKE WANTED



★ Infogrames

Luke en estado puro. Con la presencia de los Dalton, por supuesto. Tenemos **2 modos de juego diferentes, 9 niveles cargaditos de acción y 4 minijuegos** para multijugador. Su precio: **54.99** € (9.150 PTA).

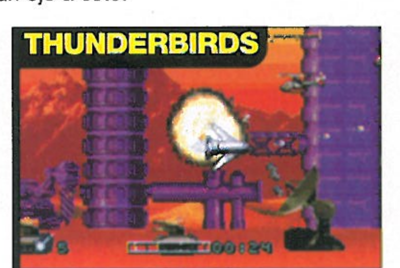
SUPER BUST-A-MOVE



★ Ubi Soft

El **clásico "elimina-burbujas".** Abajo una flecha lanzaburbujas, y arriba un montón de burbujas de colores. Dispara la de abajo a dos del mismo color, o sea crea tres, y adiós a las burbujas. ¿Tetris? Sí, tan adictivo. **54.06** € (8.995 PTA).

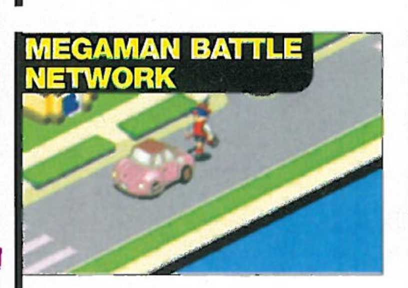
THUNDERBIRDS



★ Activision

«Thunderbirds» nos invita a una gran aventura a lo largo de **30 niveles** en los que pasaremos de plataformas a puzzles, tocando los shooters espaciales. Como tener **7 juegos diferentes en el mismo cartucho.** Principios de año.

MEGAMAN BATTLE NETWORK



★ Capcom

Protagonizado por el popular chaval azul, este **cartucho rompe moldes.** Sobre todo porque no es lo que esperas: un RPG que se desarrolla en dos mundos, incluido uno virtual, donde **luchamos contra virus informáticos.** Su precio: **54,06** € (8.995 PTA).

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



★ Acclaim

El campeón del mundo de BMX firma un cartucho espectacular, digno del mejor Tony Hawk. Precisamente su **vista isométrica nos recuerda al del patinador.** Tiene **13 escenarios, 4 modos** y más de **800 movimientos.** A flipar tocan. Principios de **enero.**

ADVANCE WARS



★ Nintendo

El esperado **Wargame** tiene por fin fecha confirmada. Será el **11 de enero** cuando Nintendo lo ponga a la venta. Edición en **castellano** y para todos los públicos. Que no sabéis lo que mola dirigir tropas sobre estos escenarios tan trabajados como veréis aquí.

NUEVAS TIENDAS CENTRO MAIL

La cadena de tiendas de videojuegos e informática Centro Mail ha abierto cuatro nuevos establecimientos que amplían su oferta de software. Tomad nota de sus direcciones:

CENTRO MAIL CORDOBA
Centro Comercial Zoco Córdoba.
C/ José Martirell s/n.
14005 Córdoba.
TF.: 957 468 076

CENTRO MAIL VILLALBA
Centro Comercial Planetocio.
Avda Juan Carlos I nº 46.
28400 Collado Villalba (Madrid) TF.: 918 492 379.

CENTRO MAIL DIAGONAL MAR
Centro Comercial Diagonal
Mar, Local 3660/3670.
Avda. Diagonal Mar, 3.
08019 Barcelona.

CENTRO MAIL PONTEVEDRA
Centro Comercial Vialia
Pontevedra, Local 6. C/ Calvo Sotelo S/N.
36003 Pontevedra.
TF.: 986 853 624.

ENTRENA TUS DEDOS CON «FILA DECATHLON»

THQ firma un acuerdo mundial con FILA

THQ unirá a sus nuevos juegos deportivos la etiqueta de FILA, una reconocida marca italiana de ropa deportiva y de ocio, que seguramente todos vosotros conocéis.

El acuerdo se estrena con «FILA Decathlon» para **Game Boy Advance.** Este juego de atletismo pondrá a prueba nuestra velocidad, fuerza y resistencia desafiándonos a competir en **10 eventos diferentes (100 metros lisos, vallas, salto de altura, lanzamiento de jabalina, pértiga...).**

Por lo que hemos podido ver, **su apartado gráfico os va a sorprender** y su motor de juego permitirá animaciones de altísima calidad. El sistema de juego será el tradicional en este tipo de competiciones: **machaca los botones tan rápido como puedas** y serás el mejor. Pronto, posiblemente a **principios de 2002,** lo podremos probar.



En el salto de altura se nos exigirá velocidad y coordinación.



La mecánica de juego nos suena: aporrear los botones sin parar.



Harás que el público se levante de las sillas para aplaudir. ¡Emocionante!

Una bocanada de aire puro para GBA, GBC y GC

ACTIVISION LANZA SU NUEVA SERIE "O2"

La nueva serie de Activision pretende aunar en un sólo sello todos los juegos que supongan **deporte, riesgo y señores sanotes.** Y eso fue lo que intentaron hacer de todos los periodistas que acudimos a la presentación de "O2", una panda de gente sana. Para ello, antes de poder ver/jugar con los nuevos títulos, nos invitaron a **participar en tres actividades** con las que reanimar nuestro tracto respiratorio: un paseito placentero y garboso en **quad** (moto de cuatro ruedas); una sesión de **paintball,** que es liarse a tiros con balas de pintura; y **tirolina,** tirarse desde lo alto deslizándose por una cuerda.

Todo resultó muy divertido, sobre todo los gorgoritos descontrolados que dimos la mayoría al tirarnos por la cuerda. Pero lo verdaderamente importante llegó cuando pudimos ver los juegos que **Tim Woodley, Brand Manager de la línea O2,** nos fue mostrando: **«Mat Hoffman's Pro BMX»** y **«Shaun Palmer's Pro Snowboarder»** para GBA, «Tony Hawk's Pro Skater 3» para Color, y un vídeo del mismo juego... para GameCube. Todos los títulos de GBA y GBC están ya a puntito, o en las tiendas, y cuando llegue "Tono 3" para GameCube, tranquilos, que lo gritaremos a los cuatro vientos.



Tim Woodley nos fue mostrando todos los juegos de la línea O2.



Las explicaciones previas antes de liarnos con el paintball. Muy monos todos, ¿verdad?



Para algunos, eso de ajustarse el casco no fue tarea fácil, aún con la talla XXL. Bromas aparte, Proein dio en el clavo con estas actividades "de riesgo". Tras aquello, queremos practicar skate, snowboard, BMX... todo.

Y vimos «Tony Hawk» de GameCube

Lo cual fue todo un lujo, ya que el vídeo, aunque no alcanzaba la definición que apreciaremos en GameCube, ya nos dejó ver lo que se está cociendo.
Los escenarios estarán regados con vida: tráfico realista, gente paseando o hablando... Y también rutas secretas, Gaps con premio, y todo eso que hará del juego algo interminable. Lo que sí tenemos que destacar, sobre todo, es el movimiento de los skaters que pudimos ver. Para llorar de alegría.







La vida es dura para Sam, el hombre prehistórico. Después de tres horas y media a la semana de estresante trabajo, apenas le queda tiempo para dormir, comer o pintar su caverna. Así que, cuando unos dinosaurios glotones se zampan la comida que la tribu tenía almacenada para afrontar el invierno, Sam pierde los estribos. Y los descuida a lo largo de 22 niveles, contra todos los jefes de final de fase, mientras recoge comida, machaca a los dinosaurios, descubre zonas secretas, pintorescas armas y vetustos objetos.









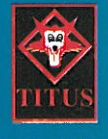
Clásico o moderno, pero ante todo...

GAME BOY ADVANCE™





Kao es un joven canguro que procede de Australia. Es un representante típico de su especie, excepto por su inteligencia, ingenio y destreza excepcionales. Kao tiene por delante 25 niveles de gran colorido, incluídos dentro de 5 mundos, 4 niveles de transición y 5 niveles de bonificación. Kao se enfrenta a 20 enemigos distintos, a cinco jefes, así como a un gran número de obstáculos diferentes. Sobre esquís a propulsión, tabla de snowboard o simplemente a saltos y con sus puños de boxeador.

Los héroes galos se acercan a GBA: ¡Temblad, romanos!

ASTÉRIX Y OBÉLIX

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS/BEAT'EM UP
- FEBRERO
- Compañía: INFOGRAMES
- Equipo: BIT MANAGERS
- Origen del Juego: FRANCIA/ESPAÑA

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- «Astérix y Obélix» (una de las dos aventuras de las que constará el juego) va a ser una **conversión directa del juego que apareció en SNES en 1995.**
- Sus programadores van a cuidar de manera muy especial el **apartado gráfico** del título para que sea lo más parecido posible a las viñetas donde nacieron estos dos personajes.

COMO EN LOS CÓMICS

Gráficos, situaciones, etc. serán igualitos que los que hemos disfrutado tantas veces en papel.

GBA recibirá el mes que viene a dos de los personajes más famosos del mundo del cómic.

Los seguidores de esta fenomenal colección de cómics ya pueden ir dando saltos de alegría: Infogrames tiene previsto lanzar en febrero un cartucho para Game Boy Advance basado en estos héroes creados por Goscinny y Uderzo (y programado por los españolitos de Bit Managers, avisamos). Y parece que va a llegar con más de una sorpresa en sus circuitos, ya que por ejemplo vamos a poder paladear **dos aventuras muy diferenciadas por el mismo precio.** Guay, ¿eh? Por un lado, «Astérix y Obélix» nos empapará de las típicas **plataformas clásicas de scroll lateral** tan de moda en los tiempos de nuestra querida SNES, en la que aparte de **saltar y esquivar obstáculos tendremos que dar caña a los pobres romanos.** Por otro lado, en «Astérix y Cleopatra» nos sumergiremos en un **beat'em up** puro y duro, aunque más simpaticón, salpicado por algún que otro divertido minijuego. Además, en ambas se nos dará la oportunidad de **manejar tanto al pequeño pero rápido Astérix como al "fortote" y regordete Obélix,** lo que es todo un detalle para sus incondicionales (que no son pocos). Y ya para finalizar, que sepáis que el cartucho incluirá un modo multijugador para dos jugadores. ¿Se puede pedir más? Pues paciencia, que llega ya mismo. Sí, después de las navidades, vamos.



Las animaciones (marca de la casa) serán la mar de suaves y graciosas.



¡Menudos barrigazos que mete el bueno de Obélix! ¡Así reparte cualquiera!



Todos los personajes de los cómics estarán presentes, hasta el perro Idéfix.



Como podéis apreciar, los gráficos van a ser fieles a la esencia "Astérix".



¡Buf, menuda "peazo" tormenta se acaba de organizar! ¡Y encima vienen estos "pesaos" a darnos la paliza!



En «Astérix y Obélix» se nos presentarán una gran variedad de fases en las que primarán la habilidad y pericia en los saltos.

Y ADEMÁS, DIVERTIDOS MINIJUEGOS





Si somos tan hábiles como nos creemos, y conseguimos superar los niveles, seremos gratificados con jugosos "Passwords" que nos permitirán participar en un buen puñado de simples pero atractivos minijuegos. El que tenéis en la pantalla de al lado, por ejemplo, nos invita a machacar egipcios con esa gran piedra.

¡Embárcate en una Aventura de Cuentos de Hadas!

NICKELODEON

RUGRATS™

Travesuras en el Castillo

También disponible para Game Boy Advance y PlayStation :











DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70













Ve desenroscando el fluorescente

JEDI POWER BATTLES

Obi-Wan y su panda de Jedis llegarán a GBA para hacernos vivir el "Episodio 1" al límite.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- BEAT'EM UP
- ENERO
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **HOTGEN**
- Origen del Juego: **USA**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Al equipo de diseño Hotgen, Game Boy Color le sirvió para regalarnos (es un decir) **«Star Wars Episode 1: Obi-Wan»**. Y les salió muy bien. De hecho, controlaban tanto en GBC que fueron los elegidos por Capcom para programar la **versión GBC de «Resident Evil»**. Pero la quisieron hacer tan fiel al original, que GBC se les quedó pequeña y el proyecto fue cancelado.

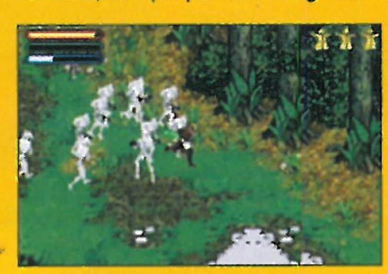
LA AMENAZA...

El nombre ayudará a vender, eso está claro, pero deberían repasar las fases de plataformas, porque...

Plantarte frente a una cacerola, blandiendo un fluorescente lleno de polvo y con cara de profunda inteligencia, es todo lo que podíamos hacer los usuarios de Advance para recrear las peripecias de los caballeros Jedi. Menos mal que THQ se ha enterado de tan triste situación, y nos está preparando un cocidito con... un cartuchito, queremos decir, con los **tres caballeros Jedis como protagonistas, y diez grandes niveles plagados de enemigos,** que esperemos sean suficientes para quitarnos el hambre... de justicia.

Así, recorreremos lugares reconocibles de **Naboo y Tatooine,** dando algún que otro saltito (sí, en esos terrenos, aunque parezcan "lugares con hoyos"), y combatiendo a las fuerzas invasoras de la Federación a golpe de espada. Y mejor que la manejes bien, porque la burrada de **enemigos que se abalanzarán sobre tu personaje estará entre las 3 y 17 unidades,** así a ojo.

Como veis, **gráficamente alcanzará el nivel de calidad** que todo producto Star Wars debe tener. Y os vamos adelantando que los **movimientos serán suaves,** rápidos y precisos... incluso con dos jugadores. ¡Sí, por cable! Hotgen sustituirá los polígonos de versiones anteriores por sprites, pero a cambio nos dará la oportunidad de machacar malos junto a un amigo. Por supuesto, no sería Star Wars si la B.S.O. de Williams no acompañase la acción. Y en GBA sonará la mar de bien.



Lo que os hemos dicho de los enemigos no es broma. ¡Corre, corre, desgraciado!



Claro que, si no corres y los partes por la mitad de un certero mandoble, mejor.

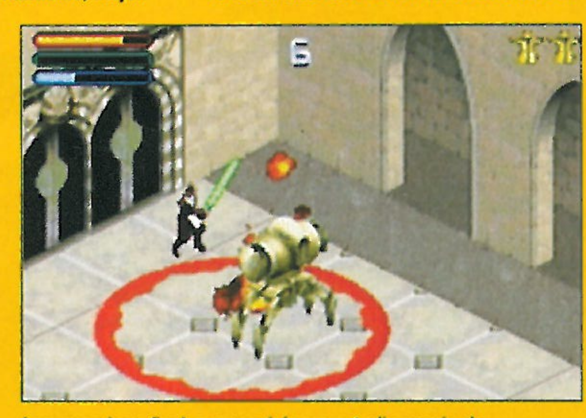


Algunos golpes se ejecutarán tipo lucha one-on-one. Con movimiento de cruceta.



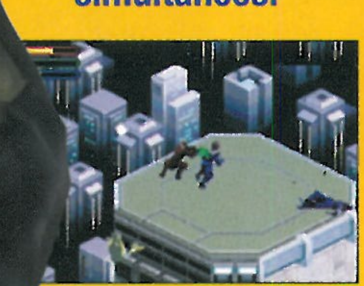


El efecto Jedi. Con pasar dando espadazos cerca de un grupo de apuestos enemigos, todos caerán rendidos a tus pies.



Los enemigos finales requerirán un estudio previo de movimientos y rutinas, para que no te machaquen en 2,03 seg.

La versión «Jedi PB» de Advance permitirá echar partidas de dos jugadores simultáneos.



COMO LOS CABALLEROS





Podrás jugar como **Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, o Mace Windu.** Los tres tendrán que hacer lo mismo, sí, pero en los enfrentamientos contra personajes como Jar Jar Bink, según hayamos recogido (y aprendido a ejecutar) golpes especiales, cada uno de ellos se comportará de manera diferente.

Aquí encontrarás el regalo perfecto para un fan de Pokémon. Empezando por todos los juegos.

ELIGE TU POKéMON

Hemos traído a estas páginas una colección alucinante de objetos Pokémon. Encontraréis un repaso a todos los juegos disponibles, y junto a ellos un original catálogo que incluye vídeos, películas, peluches, bicicletas y... ¡todo lo necesario para que sientas el mundo Pokémon!



POKéMON CRISTAL

LO ÚLTIMO A TU ALCANCE

PRECIO: 45,02 € (7.490 PTA)

¡Gloria al dios Celebi!

¿Qué esperas de Pokémon Cristal?, ¿eso? ¡¡Lo tiene!! **La edición Cristal es la entrega más redonda de Pokémon, la única que tiene todo en Game Boy Color.** La aventura es básicamente la misma que las ediciones Oro y Plata, con las **100 nuevas especies danzando por Johto,** pero se han añadido **suficientes extras** como para convertirla en objeto de deseo. Por ejemplo, ¿qué os parece una nueva Torre de Batalla, con 20 entrenadores pidiendo combate?, ¿y una **nueva entrenadoraaaaaa?** Pues qué diréis si os contamos que la captura de Suicune está asegurada, vamos, lo vas a flipar. Es por eso que esta edición es **COMPRA OBLIGADA,** seas fan de siempre o te acabes de incorporar.



CONSOLAS POKéMON

PRECIOS: DESDE 81,08 € (13.490 PTA) A 120,14 € (19.990 PTA)

JUEGA CON ELLOS

Nintendo 64 y Game Boy, a su semejanza

Juega con tus héroes, dentro y fuera de la pantalla. Aquí tienes la **Nintendo 64 Pikachu,** una N64 diseñada especialmente para "entrenadores" en la que el interruptor de conexión toma la forma de una Poké Ball, las garras de Pikachu sirven de reset, y cuando la consola está encendida se iluminan las mejillas del Pokémon amarillo. ¡Pura PokéEnergía! **Su precio: 120,14 €.**

En Game Boy Color tenemos dos opciones, **GBC Edición Especial Pokémon con o sin Pokémon Cristal.** Con la edición, el precio final es **108,12** € (17.990 PTA) y sin ella **81,08** € (13.490 PTA). Tú decides, Nintendo te lo pone en bandeja.

Diréis que **qué pasa con Game Boy Advance.** Bueno pues lo cierto es que en los Pokémon Center de Japón y Nueva York se pueden encontrar **modelos personalizados con Pikachu,** pero de momento aquí no van a llegar así que nos ahorramos poneros los dientes largos.



PELUCHES POKéMON

PRECIOS: DESDE 13,74 € (2.295 PTA)

PIKACHU ES EL REY, TAMBIÉN EN ESTE "GREMIO"

Si te gusta Pokémon, lo más normal es que quieras tener alguno en tu habitación, ¿y qué mejor modo que en forma de peluche? Son **calentitos, blanditos, pesan poco, los puedes llevar a cualquier parte** y además ¡hay muchos modelos!

Por ejemplo, tenemos varios Pikachu que oscilan entre los **23,05** € (3.850 PTA) y los **13,74** € (2.295 PTA). Lo que los diferencia es el tamaño, pero todos son igual de monos.

Y como no sólo de Pikachu vive el aficionado, también hay **Psyduck, Raichu, Squirtle, Charmander...** Sólo hay que saber buscar bien. Además, no sólo podrás encontrar peluches "tradicionales", sino también otros con un relleno sintético más ligero que puedes llevar a todas partes.

POKéMON STADIUM 2

PRECIO: 72,06 € (11.990 PTA)

EL COMBATE DEFINITIVO CON 251 POKéMON





Verlo es quererlo

El nuevo Stadium ofrece más modos que la primera parte, mejores efectos visuales, **partidas a cuatro jugadores y nuevos modos de juego** (y más minijuegos) que lo convierten en la opción más atractiva para llevarte a tu Nintendo 64. Estamos de acuerdo en que el primer Stadium era casi inmejorable, a todos los niveles. Pero con Stadium 2 hemos visto que se nos escapaban cosas, porque lo último de Hal Laboratory le da unas cuantas vueltas, aunque el motor de juego sea el mismo. ¿Cómo lo han conseguido?



Para empezar, **incluyendo Pokémon de las ediciones Oro, Plata y Cristal.** Para seguir, aumentando la resolución gráfica, que permite deleitarse en pantalla con efectos únicos. Y por último, facilitando numerosos extras, como los **divertidos minijuegos, el Laboratorio de Oak,** donde podréis gestionar objetos y Pokémon, o la posibilidad de **transferir Pokémon a tu amigo** desde la Nintendo 64.

POKéMON PUZZLE

POKéMON PUZZLE CHALLENGE

PRECIO: 39 € (6.490 PTA)

DALE AL CEREBRO



Los Pokémon han revivido el **genuino estilo TETRIS en tu Game Boy con un juego absolutamente adictivo.** La mecánica consiste en formar filas o columnas con tres o más unidades iguales para hacer desaparecer las líneas y dejar a la CPU "en pañales".

Lo gracioso es que en uno de los modos de juego (hay 8) **recorremos Johto con Cyndaquil, Totodile y Chikorita,** enfrentándonos a otros entrenadores. El combate es esta vez muy "neuronal", puesto que se trata de **"limpiar" la pantalla siguiendo unas reglas determinadas:** haciendo combos, cadenas o cumpliendo un tiempo límite. Muy Pokémon, muy Tetris, muy recomendable.



POKéMON PUZZLE LEAGUE

PRECIO: 75,07 € (12.490 PTA)

ENCAJA QUE TE ENCAJA



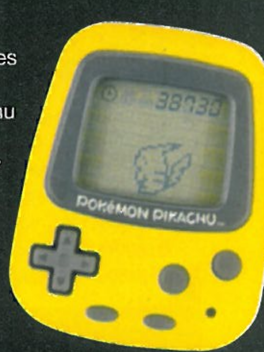
Hermano gemelo del Challenge de Game Boy, este Puzzle League de N64 vuelve a retarnos a emparejar piezas en bloques y dejar la pantalla limpia y despejada. El desafío llega esta vez **en 2D y tres dimensiones,** para poner las cosas algo más picantes, y cuenta con la presencia de **15 entrenadores** a los que debemos derrotar enviándoles grandes bloques. Tiene 7 modos de juego y acepta **partidas simultáneas con dos jugadores.**

PODÓMETROS

MIDE TUS PASOS

POKéMON PIKACHU

PRECIO: 23,98 € (3.990 PTA)



¿Podómetro?, ¿y eso qué es? Pues es un cacharrejo para contar los pasos. Pero este Pokémon Pikachu es algo más. Es una **mascota electrónica que nos va a ayudar a mantenernos en forma.** En pantalla verás cómo **Pikachu hace monerías,** lee un libro, juega con la arena y se ducha. Tú dale los vatios que obtienes caminando y te darás cuenta de lo que te quiere.

POKéMON PIKACHU COLOR

PRECIO: 29,99 € (4.990 PTA)



Cómo ha evolucionado nuestro Podómetro. **Nuevo look, nueva carcasa, pantalla en color y ¡¡Pikachu tiene más de 20 actividades!!** Los vatios tienen ahora más importancia, así que ya sabes, a andar más. Puedes **intercambiarlos por regalos en Pokémon Oro y Plata** a través del puerto de infrarrojos que incorpora. El mismo puerto por el que puedes cambiar regalos y vatios con otros amigos.

POKéMON ORO Y PLATA

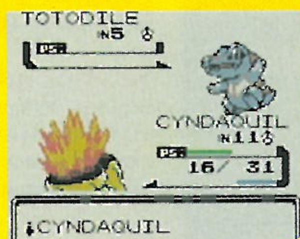
LA SEGUNDA GENERACIÓN

PRECIO: 45,02 € (7.490 PTA cada cartucho)

Cien Pokémon más al cesto

Oro y Plata es Pokémon, muy Pokémon, pero te aseguramos que **te parecerá estar ante un juego nuevo.** Hay tantas novedades, empezando por el estreno de **100 nuevos Pokémon** y terminando por los **importantes retoques gráficos,** que puede que lo de antes te resulte un... juego de niños. El tiempo es muy importante en estas ediciones. Un **reloj interno se encarga de situar la acción,** nos dice si es por la noche, por la mañana o por la tarde y decide cuándo salen ciertas especies de Pokémon o cuándo ver a determinados personajes. La jugabilidad se ve fortalecida con este reloj, pero también la **nueva PokéGear,** que incluye teléfono móvil y radio, o la **llegada de los Unowns,** influyen decisivamente en el desarrollo del juego. Claro que nada eclipsa la irrupción de 100 Pokémon más ni la **presentación del nuevo mundo, Johto,** donde os esperan combates con nuevos líderes. ¿Habéis elegido ya vuestros favoritos? Sí, Pokémon, claro, los líderes son para ganarlos.





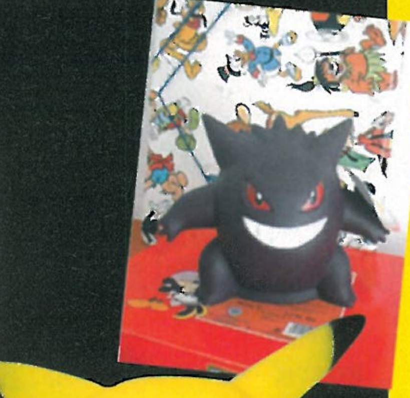
PERFUMERÍA POKéMON

PRECIOS

- **Colonia Pikachu: 45,02 € (7.490 PTA)**
- **Colonia Gengar: 9,50 € (1.587 PTA)**

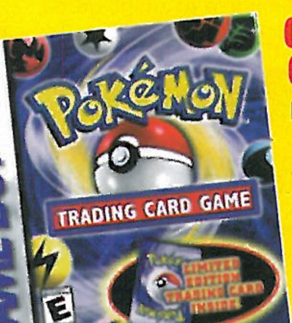
¿A QUÉ HUELE TU PIKACHU?

Si quieres ser el más chulo y presumir de Pokémon, aquí tienes este perfume. Dispones de dos modelos: uno con Pikachu sentado en su pose habitual, y otro con un Gengar, para que haya algo de variedad. **Ambos envases son de plástico, y los puedes rellenar** cuando los hayas acabado, para que siempre tengas tu Pokémon para perfumarte. El modelo Pikachu cuesta 11,42 € (1.900 PTA) y el Gengar 9,5 € (1.587 PTA).





POKéMON TRADING CARD



COMBÍNALO CON LAS CARTAS INTERCAMBIABLES

PRECIO: 42,01 € (6.990 PTA)

Mola un mazo

En Trading Card, **la acción gira alrededor de las cartas Pokémon.** Sí, ésas que se venden en quioscos y os las jugáis en combates espectaculares al amparo de alguna liga. Aquí es lo mismo, sólo que **los rivales son los maestros y alumnos de los 8 clubes** que presenta el pequeño mapeado del juego. Para hacer un buen papel debemos empaparnos de la mecánica de las cartas (fácil, gracias al buen tutorial) y conseguir los mazos más potentes. En el fondo sigue la filosofía de cualquier cartucho Pokémon, si bien los combates son en este caso con nuestra baraja. Eso nos obliga a **conocer el significado de las cartas, elegirlas bien y dominar la estrategia.** Una vez superado el nivel, podremos enfrentar nuestra baraja a la de un amigo/jugador a través del cable Link. Realmente este es el verdadero interés del juego: **arriesgar nuestras cartas en combates contra otros usuarios.**





POKéMON ROJO Y AZUL



AÚN ESTÁS A TIEMPO

PRECIO: 20,98 € (3.490 PTA cada cartucho)

¡Gloria al dios Pikachu!

Este RPG de acción en el que eres entrenador de Pokémon y... ¡pero a quién no le suena esta frase! ¿Hay alguien por ahí que no se haya enterado de qué va Pokémon? **Desde noviembre de 1999 este juego, los Pokémon se han instalado en nuestras vidas** y se han adueñado de las listas de ventas y de nuestros corazoncitos. Si aún no te has contagiado, todavía estás a tiempo de probar. **¡¡Y más con su nuevo precio!!** La idea es luchar, intercambiar y coleccionar Pokémon, sobre una base de jugabilidad y entretenimiento como nunca se había creado. En el papel de Ash debes hacerte con los 150 Pokémon: 139 en cada cartucho, que conseguirás combatiendo, y 11 que intercambiarás. Acompañamos la idea de cientos de detalles geniales, pequeños retos... y sale un juego que **ha roto todos los moldes.**





POKéMON SNAP

PARA CONOCERLOS MEJOR

PRECIO: 66,05 € (10.990 PTA)





Máxima originalidad

¡¡Fotografíalos a todos!! Esa es la consigna de SNAP, segundo cartucho de Pokémon que vio la luz para N64 y primera experiencia de muchos de vosotros como fotógrafos. Claro que, ¿a quién le amarga tomar instantáneas de los **Pokémon en su hábitat natural?** Lo dicho, que nos esperan seis rutas en las que debemos inmortalizar tanto a los Pokémon que se crucen con vosotros, como a los que parezcan "invisibles". A éstos, debéis aguzar el ingenio para hacerlos salir de sus escondites. Oak dará una puntuación a cada foto. Hazte con el mejor álbum y vacila delante de tus amigos.

EN VÍDEO

PRECIO: 11,99 € (1.995 PTA, cada cinta de vídeo)

TODOS LOS EPISODIOS DE LA SERIE

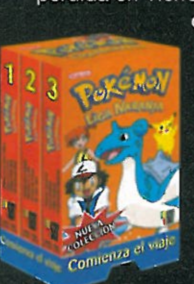
LA LIGA JOHTO

Estos cuatro vídeos estrenan la Liga Johto en la serie de animación, pero la colección ya ha alcanzado las 12 cintas. En la Liga Johto **conocemos a los nuevos Pokémon Oro y Plata,** y manejamos la nueva Pokédex y los artilugios de la PokéGear. Cada vídeo incluye **tres episodios marcados por las evoluciones de esta liga de élite,** donde sólo encontraremos a los mejores entrenadores. Si os fijáis, las carátulas tienen un **efecto 3D** con sensación de movimiento.



LA LIGA NARANJA

OAK pide a nuestros amigos ir en busca de una misteriosa Poké Ball perdida en Tierra Naranja. Allí descubrirán una nueva Liga a la que apuntarse, aunque antes deberán conseguir unas medallas. **Nueve cintas, 15 horas** de emocionantes aventuras.



LAS PELÍCULAS

DEL CINE AL DVD (O VHS)

POKéMON: LA PELÍCULA

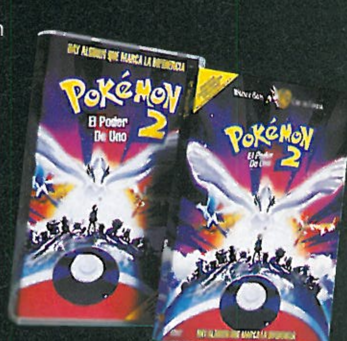
PRECIO: DVD, 23.99 € (3.992 PTA)
VHS, 17.99 € (2.993 PTA)

Mewtwo, el Pokémon genético, desafía a Ash, Pikachu y los mejores entrenadores a la competición definitiva de Pokémon. El mundo está en juego, así que no es cuestión de andarse con chiquitas. Si estás preparado para el combate final, hazte con esta espectacular película que supuso la irrupción de este fenómeno en el cine. Dura 94 minutos e **incluye el corto «Las Vacaciones de Pikachu».** Y como extras, el DVD trae la **historia del origen de Mewtwo, un avance de la segunda película de pokémon, comentarios en audio y el vídeo musical.**

POKéMON 2000: EL PODER DE UNO

PRECIO: DVD, 24,01 € (3.995 PTA). VHS, 17.99 € (2.993 PTA)

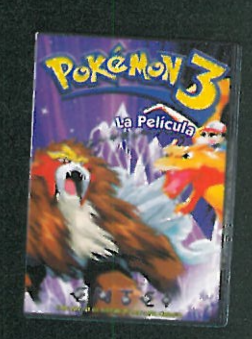
En el segundo film, un coleccionista de Pokémon quiere **capturar a los pájaros legendarios: Moltres, Zapdos, Articuno y Lugia.** Pero no sabía que estos Pokémon controlan el clima y que su furia podría destruir el mundo. Así, justo cuando todo está a punto de desatarse, Ash reúne las claves que calman a los dioses y hace que todo vuelva a la normalidad. La duración es de 98 minutos, y el corto se titula **«La Aventura de rescate de Pikachu».** Si te la compras en DVD, además tendrás un **avance de «Pokémon 3», la banda sonora, acceso a la web y futuros eventos on-line.**



POKéMON 3: EL HECHIZO DE LOS UNOWN

PRECIO: DVD, 24,91 € (3.995 PTA)
VHS, 17,99 € (2.993 PTA)

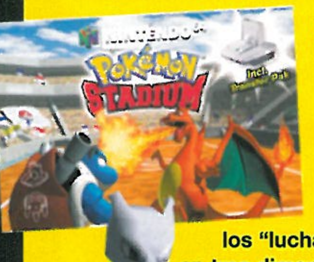
La madre de Ash ha sido secuestrada, y él debe ir en su busca y de paso descubrir lo que está sucediendo tras el muro de cristal que rodea Greenfield. ¿Adivináis quién está detrás? Efectivamente, **los misteriosos Pokémon Unown...** La película dura 88 minutos y se acompaña del corto **«Pikachu & Pichu»,** en el que por fin conocemos a la preevolución del Pokémon amarillo. Los extras del DVD son **comentarios en audio, cómo se hizo y vídeo musical.**



POKéMON STADIUM

LUCHA Y TRANSFER PAK

PRECIO: 72,06 € (11.990 PTA, juego + Transfer Pak)



¡151 Pokémon luchando en 3D!

En abril de 2000 se estrenó el primer Pokémon en Nintendo 64. Más allá de una aventura en la línea GB, **el juego aprovecha uno de los puntos clave más divertido de la filosofía Pokémon: los COMBATES.** Con una técnica casi impecable, nos invita a enfrentar nuestros Pokémon en un escenario impresionante, con **los "luchadores" y por supuesto el entorno, modelados en tres dimensiones.** El resultado es espectacular, y no sólo por su **altísimo nivel gráfico,** sino también por las enormes posibilidades de entretenimiento que ofrece. Además, junto al cartucho se incluye el **Transfer Pak,** un accesorio que nos permite jugar con los Pokémon de Game Boy en nuestra Nintendo 64. Si aún no tienes uno, podías empezar por aquí. Te harás un favorcito también en «Perfect Dark», sin ir más lejos.

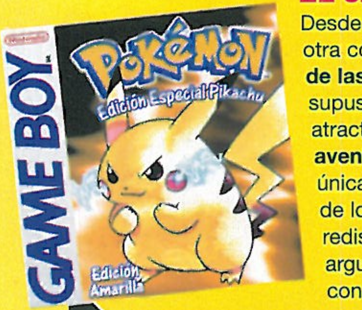




POKéMON AMARILLO

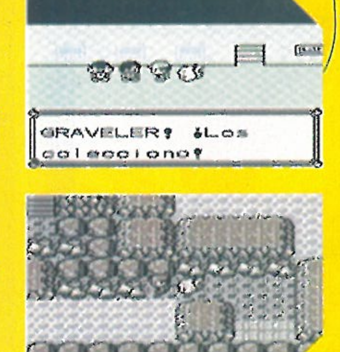
IMPRESCINDIBLE PARA FANS DE PIKACHU

PRECIO: 36 € (5.990 PTA)



ÉL siempre me acompaña

Desde junio de 2000, los fans de Pokémon no hablan de otra cosa. «Pokémon Amarillo» es la **evolución lógica de las dos primeras ediciones** y también el juego que supuso el despegue definitivo de Pokémon. Su gran atractivo: que **Pikachu siempre nos acompaña en la aventura,** y se comunica con nosotros. Pero no es la única novedad. Así, todos los Pokémon han cambiado de localización, la Mazmorra RARA luce un completo rediseño y el Team Rocket hace de las suyas. El argumento sigue la línea de la serie de animación, con lo que es aún más fácil meterse en el cartucho.



CARTAS INTERCAMBIABLES

LA OTRA CARA DE POKéMON

PRECIOS: DESDE 5,99 € (997 PTA)

Son el tercer "palo" de la trinidad Pokémon, junto a los videojuegos y la serie de dibujos. De las cartas se encarga la compañía catalana **DEVIR,** una gente muy dinámica que no para de organizar torneos y anunciar novedades.

Para introducirse, lo más fácil es comprar las **barajas temáticas de inicio.** Son Apagón, Super crecimiento, Quemabosques y Zap. Cada una cuesta 5,99 € (997 PTA), y se puede completar con **sobres** al precio de **2,34** € (390 PTA).



El catálogo continúa con las barajas **JUNGLA y FÓSIL.** La primera incluye Reserva de Poder y Tromba de Agua (5,99 €), y la Fósil saca Guardaespaldas y Encierro (5,99 €).

Lo penúltimo para tu tablero de juego es la colección **SOUTH ISLAND,** que consta de 18 cartas exclusivas, 3 sobres, álbum, lista de cartas, 6 postales y 9 hojas para conservar las cartas. Su precio: **25,24** € (4.200 PTA).

Pero lo máximo para jugadores de cartas son las barajas **NEO,** divididas en Cold Fusion y Hotfoot (**12,62** € -2.100 PTA-). Aunque están en inglés, los sobres se venden en castellano (4,06 € -675 PTA-). La primera expansión de NEO son los mazos Gym Leader y Gym Challenge (4,06 € cada mazo) junto a sus sobres (12,62 €). Y la segunda acaba de aterrizar. Es **NEO DISCOVERY,** una nueva colección de 75 cartas, 17 holográficas, que cuenta con dos barajas preconstruidas de 60 cartas: **Brain Wave y Wallop.** En ellas conoceremos a NEO Pokémon como los Unown. Está en inglés.



EL FUTURO

JUGUEMOS A SER ADIVINOS

PRECIO: ¡¡NO TIENE PRECIO!!

POKéMON MINI

Es la nueva miniconsola para jugar con Pokémon. Y ya os podemos adelantar en primicia que **estará lista a partir del 15 de marzo en España, con tres minijuegos.** Por el momento no hay precio, pero estamos en ello. Lo que debe quedaros claro es que irá equipada con tecnología de consolas "mayores": **sensor de movimientos, infrarrojos, rumble, cronómetro…** Todo es poco para disfrutar de más y más Pokémon. De «Pokémon Party», «Pokémon Pinball» y «Pokémon Puzzle Collection», los tres que esperan en primavera.

POKéMON CARD-e READER

Las cartas intercambiables se convierten en juegos y datos en la pantalla de tu Game Boy Advance. Con este periférico conectado en el puerto de cartuchos podremos leer las **bandas de códigos de barras** de las nuevas cartas. Un código por cada lado, que transmitirá minijuegos y datos sobre cada Pokémon. Cuantas más cartas pasemos por el lector, más habilidades conseguiremos, o más niveles…

POKéMON ADVANCE

¿Y si os dijéramos que a lo mejor, puede, que tengamos algo para Game Boy antes de que termine el año? Bueno, mejor no especulemos y sigamos confiando en las versiones de CUBE-Advance que están planeadas para finales de 2002…



POR POCO PRECIO...

ACCESORIOS Y VARIEDADES

CÓMO RUEDAN TUS CANICAS

PRECIO: 10,75 € (1.795 PTA)

Si te gusta coleccionar las canicas de Pokémon, ¿qué mejor modo de guardarlas que en una bolsa especial creada para ese fin? Tienes varios modelos, como el de la foto, con Butterfree. Además, también puedes comprar las canicas propiamente dichas. Y ya que estamos con las canicas, no sólo puedes conseguir cuantas más mejor, sino comprarte el **lanzacanicas,** para que tus tiros tengan más fuerza y precisión.



POWER BOUNCER

PRECIO: 4,18 € (695 PTA)

Estas **bolas que botan y botan** son la mejor opción si quieres tener una buena colección de Pokémon. Hay muchas, desde las que muestran a los Pokémon más populares, como las dedicadas a los menos habituales.

IMANES Y SELLOS

PRECIO: Desde 8,95 € (1.489 PTA)

Si te gusta que todo el mundo sepa que eres fans de la serie, puedes hacerte con un **imán de nevera.** Aquí puedes ver una lámina con un montón de ellos. Y si no te conformas, tienes otra opción, los **sellos.** Hay un buen set por 8,95 € (1.489 PTA): sólo necesitas un poco de tinta, un papel libre y ¡hala!, a estampar.

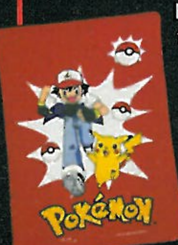


CAPRICHOS ORIGINALES

¡¡CÓMO MOLAN!!

MANTA POKÉMON

PRECIO: 72,12 € (12.000 PTA)



Esta manta tan calentita la comercializa la empresa **PIEL S.A.** Sus medidas son 160 X 220 cms y está disponible en dos modelos.

BODYBOARD

PRECIO: 17,33 € (2.895 PTA)

Si quieres comprarte una bodyboard, ya sabes una **tabla de surf** en versión recortada, ¿por qué no hacerlo de Pokémon? Esta es de color azul eléctrico, y aparte del logo de Pokémon la imagen nos muestra un Pikachu saltarín, en una pose bien conocida. Hay dos tamaños, y dos precios: la pequeña, 17.33 € (2.895 PTA) y la grande, 19,13 € (3.195 PTA).

CÁMARA DE FOTOS

PRECIO: 26,91 € (4.495 PTA)

Para inmortalizar tus mejores momentos, puedes hacerlo con esta estupenda cámara Pikachu. Es amarilla **tiene flash ¡y el objetivo es una Poké Ball!** No le falta nada.



CUIDAN TU HABITACIÓN

PRECIO: 22,12 € (3.695 PTA)

Si quieres estar seguro de que no entra nadie en tu habitación cuando no estés, aquí tienes estas **figuras de plástico que, pulsando el botón situado en su base dicen sus frases típicas como "Pika pi", o "Charmander Char."** Hay 3 Pokémon disponibles, Pikachu, Charmander y Bulbasaur.

PIKACHU R/C

PRECIO: 36,06 € (5.995 PTA)

Que no se diga, ahora puedes salir con tu Pikachu a donde quieras, con el coche radiocontrol de Hasbro. Con un **diseño muy atractivo,** puedes dirigirlo con un mando en forma de Poké Ball.



POKéDEX ORGANIZER

PRECIO: 35,91 € (5.975 PTA)

En esta **enciclopedia electrónica de Hasbro** podrássaberlo todo de los primeros 150 Pokémon. Además incluye animaciones con el ataque especial de cada Pokémon. Una pasada.



PEQUEÑOS ARTISTAS QUE BUSCAN ALGO MÁS

JUEGOS DE MESA

MONOPOLY POKéMON

PRECIO: 35,89 € (5.995 PTA)

Como el Monopoly de toda la vida, con sus calles y edificios, sólo que en edición Pokémon, o sea increíblemente atractivo. Aquí tienes las **ciudades y lugares clave de Johto y Kanto.** Echa los dados y que la suerte te sonría. ¿Ah, y cómo vas de finanzas, amigo?

MAESTRO ENTRENADOR POKéMON

PRECIO: 25,81 € (4.294 PTA)



Traslada la **aventura desde tu Game Boy a este tablero** y prepárate para capturarlos a todos. Aquí tienes **cartas, fichas y un escenario perfecto.** Léete las reglas y ya verás cómo te lo pasas. Recomendado para multitudes.

MEGASKETCHER

PRECIO: 32,31 € (5.395 PTA)

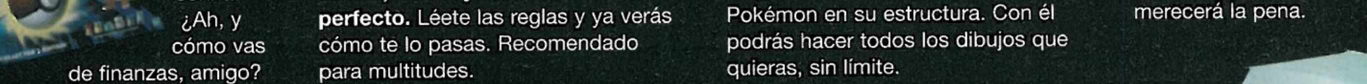


Si te gusta dibujar y tienes buena mano con los lápices, seguramente te interese esta **versión del Megasketcher,** vamos, la pizarra mágica de siempre, con varios Pokémon en su estructura. Con él podrás hacer todos los dibujos que quieras, sin límite.

PUZZLE POKéMON

PRECIO: 19,13 € (3.195 PTA)

Para los más jovencitos (y para los fans más fans), aquí tenéis un **puzzle con la imagen de Pikachu.** Las piezas son de plástico y bastante grandes, pero no os dejéis engañar por las apariencias, ¡podéis tardar unas horas en completarlo! Sin duda el desafío merecerá la pena.



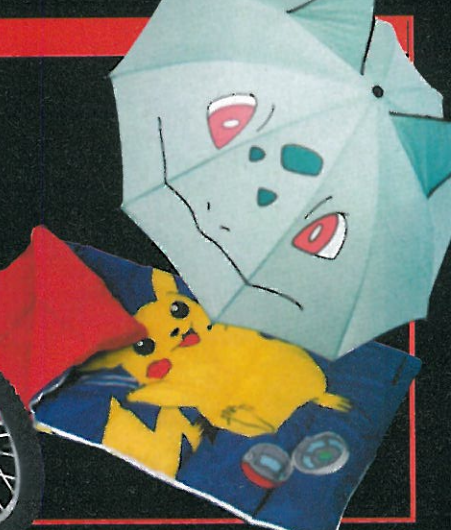
OBJETOS DE DESEO... Y DE IMPORTACIÓN

Y ESTO SÓLO PARA QUE SE OS CAIGA LA BABA...

En Estados Unidos tienen algunos **artículos muy curiosos de Pokémon.** Por ejemplo, aquí tenemos un **saco de dormir** de Pokémon, azul oscuro con una bonita imagen de Pikachu estampada. Si no te gusta la lluvia, puedes usar tu **paraguas Bulbasaur,** de color verde con la cara de ese Pokémon estampada, ¡hasta tiene orejas! Otro de los artículos que nos ha llamado mucho la atención es el **set de fiambrera,** que viene con su termo, la bolsita para llevar la comida y un par de objetos más. Otra cosa no, pero son muy, muy originales. ¡Si hasta tienen **bicicletas!**







¡Siente la Fuerza de GameCube!

Vamos a seguir enseñándoos cositas de la inminente hiperconsolaza de Nintendo, GameCube. Cosas con las que ya podemos jugar si residimos en Japón, Estados Unidos, o... Nintendo Acción. Este mes le toca al juego con mayor cociente de gritos por segundo que se ha oído en la redacción: «SW Rogue Leader». Aquí, hasta la máquina de café ha sentido la Fuerza. ¿Quieres sentirla tú?

STAR WARS ROGUE LEADER



Cuando «Rogue Squadron« alucinó al mundo en Nintendo 64, pocos pensábamos que aquello se podía mejorar. La consola, era evidente, estaba aprovechada hasta la última placa: gráficos en alta resolución, sonido Dolby Surround, gran velocidad de juego, escenarios inmensos... en fin, que Nintendo 64 no daba más de sí. Aquello sólo se podría mejorar con una máquina más potente, quizá con la máquina que ha elegido Lucas Arts para hacer realidad su nuevo juego: «Star Wars Rogue Leader», una maravilla, en la otra maravilla, GameCube.

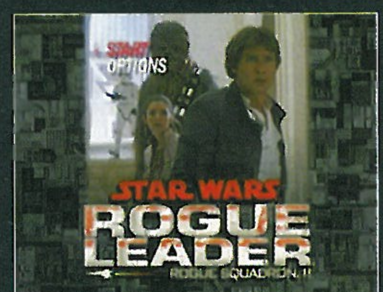
¿Mejor que una película?

A ver si ahora la vamos a liar. Es que son películas antiguas. De hecho, algún sobrinillo tontuelo, tras escucharnos decir que **«La Guerra de las Galaxias» era una obra maestra del cine,** que incluyó un montón de nuevas formas de crear efectos especiales, se nos ha reído en las narices mientras la veíamos juntos. Las "pelis" de la saga Star Wars están muy bien, pero todas, excepto «La Amenaza Fantasma», fueron creadas cuando Michael Jackson era morenito. Y, como él, la tecnología ha ido haciéndonos ver la luz... y sentir la Fuerza en la última película de George Lucas, gracias a unos grandiosos efectos visuales llevados a cabo, en su gran mayoría, por medios informáticos. Ahora, esos mismos señores que se partieron la cabeza para hacer real el universo imaginario que Lucas tenía en mente, quieren que veamos que todo es posible si la tecnología, la máquina que debe aguantar todo el peso de la recreación, lo permite. Y es el caso de nuestra querida GameCube.

El corredor de la Estrella de la Muerte. La solidez de las paredes que ves en la pantalla será reforzada por la iluminación que provocará cada disparo de tu X-Wing. Todo esto a una velocidad de muerte (cómo no) y con un sonido atronador.

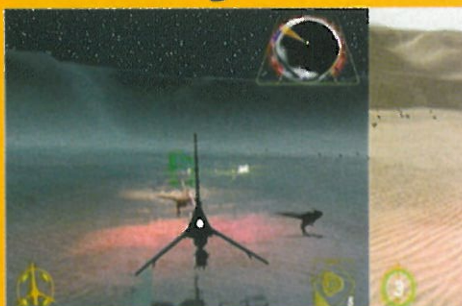


Los asteroides. ¿Ves la cantidad de ellos que pueblan la pantalla? Pues serán poligonales, nada de fondo renderizado.



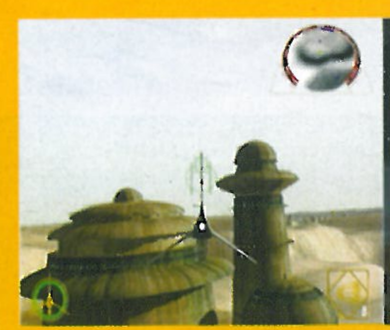
Las películas. ¿Las has visto todas? Lo sabrás al encender la consola y admirar las escenas reproducidas en el menú.

El día y la noche





En «SW Rogue Leader» habrá noche, día, tarde... al menos en la desértica fase de entrenamiento, podrás admirar el cambio de iluminación dependiendo de... ¡de la hora a la que juegues tú! Es lo bueno de tener una consola con reloj interno.





Así podrás apreciar las diferentes tonalidades que adquieren, a lo largo del día, las texturas de la arena, del Palacio de Jabba, la luz que desprenden los disparos...

EL PRÓXIMO «ROGUE LEADER» TE INTRODUCIRÁ EN EL UNIVERSO STAR WARS ¡AÚN MÁS QUE LAS PELÍCULAS!



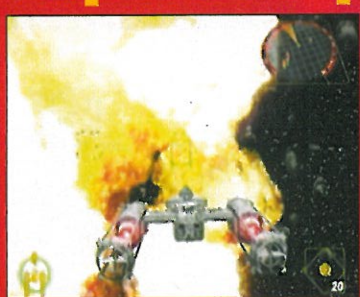
¡UN MINI-DVD! Ahí se notará la diferencia de GC. En el disco se incluirá un apartado "Cómo se hizo", al más puro estilo "extra" de película DVD. Asistiremos a una explicación (± 20 minutos) de lo que han sudado los chicos de **Factor 5** para finalizar el **motor 3D**, recrear y versionar la banda sonora de la saga, reproducir cada uno de los elementos visuales con el máximo detalle posible... incluso los veremos en plena zampa. ¡Un lujazo!

¡Malditos imperiales!

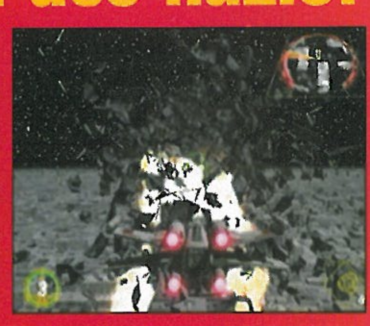
El título ya dice mucho de cómo será el asunto. **Si jugaste con «Rogue Squadron» en Nintendo 64,** poco más hay que contarte sobre el sistema de juego. Al encender la consola nos introduciremos en un **simulador de combate aéreo con mayúsculas.** A lo largo de sus **11 fases** iremos manejando diferentes naves: **X-Wing, B-Wing, Y-Wing, A-Wing...** Y ya aquí empezarán las diferencias entre lo visto y lo que verás en tu pantalla. **Cada una de las naves ha sido recreada... al milímetro cuadrado.** Las texturas metálicas, los brillos y colores, e incluso los desperfectos fruto de supuestas batallas anteriores, serán visibles en la nave que manejarás. Y no creas que sólo se visualizarán con tal calidad las naves rebeldes, no. Todos los vehículos enemigos han sido tratados con el mismo cuidado gráfico, e incluso más de una vez te la darás contra el suelo por ver la increíble perfección que también muestran los soldados de a pie.

Y si entramos en cómo se moverán... Puedes **tener todos los enemigos que te dé la gana en pantalla,** que no vas a notar ni ralentización ni descenso de resolución gráfica. Como ejemplo, te diremos que los soldaditos antes citados van en numerosos grupos corriendo por la nieve de Hoth, mientras decenas de AT-ST's y AT-AT's avanzan hacia su objetivo, dando los tumbos propios de «El ▶

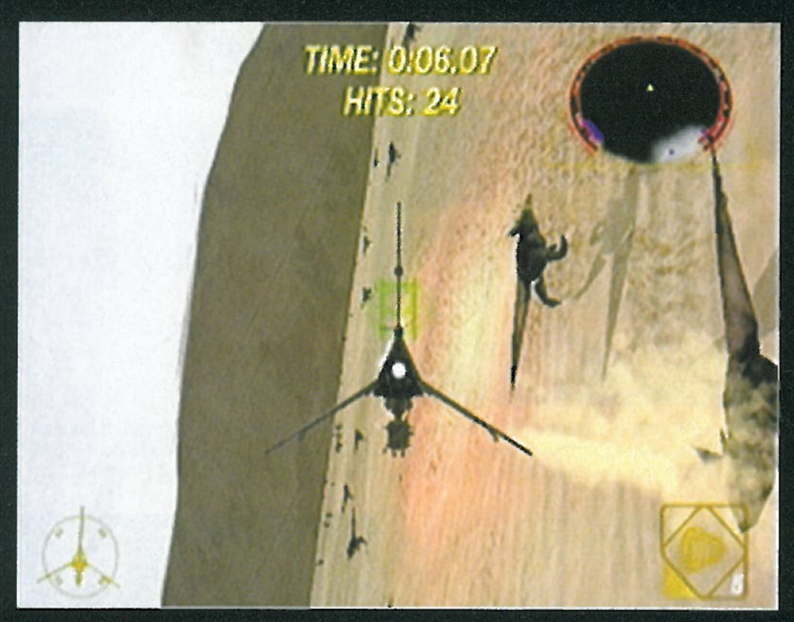
¿Estás a punto de explotar? ¡Pues hazlo!



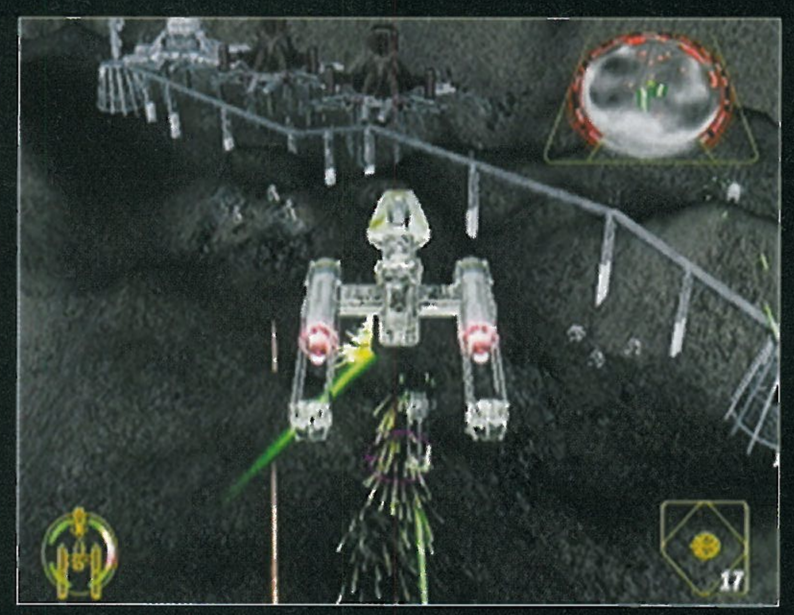
Las llamaradas. *Cargarse a un enemigo cercano supondrá un goce visual. La explosión será tope realista.*



Y los trocitos. *Cuando el objeto sea bien gordo, los pedacitos que lo formaban saltarán gloriosamente.*



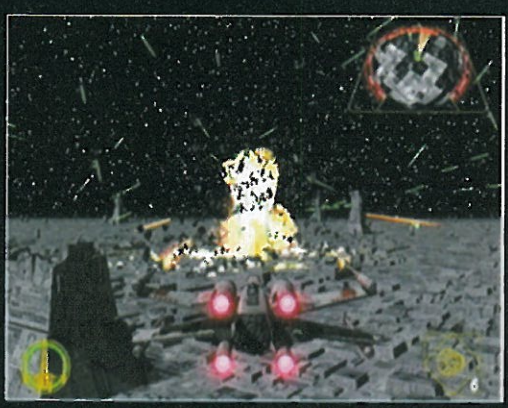
Las partículas. El desierto será la mejor zona para apreciar el realismo de los escenarios. Esa arena que se levanta a nuestro paso supone el mejor ejemplo.



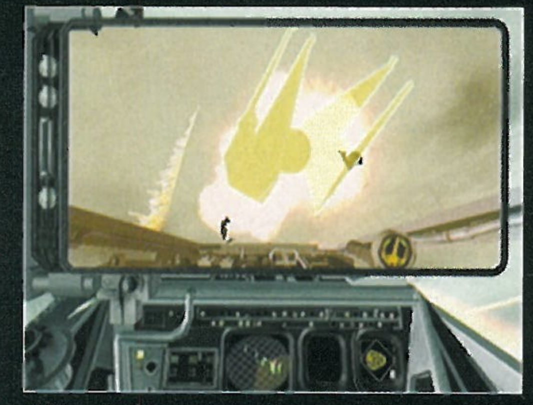
Las naves protagonistas. La variedad dependerá de tu destreza, pero todas sufrirán los envites de los disparos enemigos con un chisporroteo y un cambio en la inercia.



Durante el juego, llevaremos dos compañeros a los que marcaremos los objetivos a destruir. Serás el líder, claro.



La cantidad de disparos que podréis ver en la primera fase os dejarán asustados. Demasiado... ¿difícil, o real?



El "Targeting Computer" será una pantallita que... nos ayudará a distinguir las... naves enemigas... que ¡TOMA!

TODOS LOS DETALLES DE LAS PELÍCULAS APARECERÁN EN ESTE JUEGO.

▶ Imperio Contraataca». Y mientras, claro está, podrás **disparar tus dos armas a la vez e ir a toda velocidad a ras de suelo,** haciendo loopings o lo que sea, que tu GameCube no va a decir ni "mu". Y ten en cuenta que a la vez estará mostrándote las luces correspondientes de cada disparo, del sol en tu nave, las sombras perfectas de cada enemigo, cada objeto...

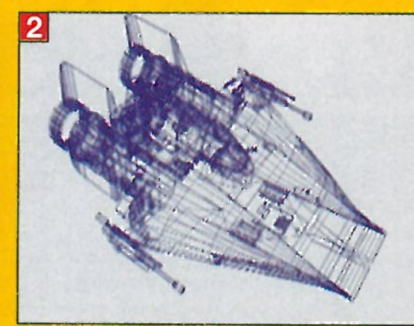
Ahora, ponle a todo esto la **banda sonora de John Williams,** con **sonidos de disparos** extraídos directamente de cada uno de los rollos, y todo en **Dolby Surround Pro Logic II.** ¡Qué! Acongojante, ¿no? Vamos a tener que ir ahorrando todos un poquito para una Game Cube... y un televisor con Dolby. ■

¡Tiene que ser así! Si no, nada

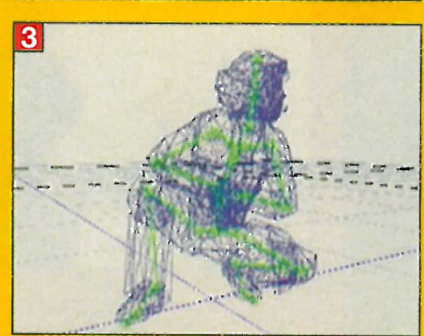
1



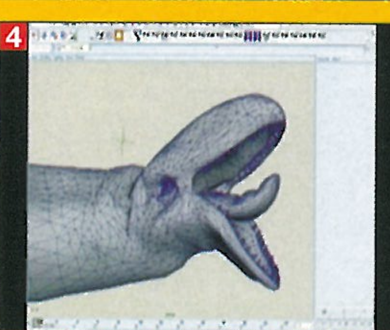
2



3



4



1. Para recrear cada uno de los vehículos, los equipos de Lucas Arts y Factor 5 han colaborado intensamente. A partir del modelo peliculero, tenía que hacerse una reproducción por ordenador exactamente igual.

*2. Obviamente, la manera de hacer esto es el uso de los polígonos. En cada una de las naves, como podéis apreciar, se usan **miles de polígonos para poder hacer todos los ángulos y** redondeces adecuados.*

*3. Y las **figuras humanas** no podían ser menos. Con el eje que creará el movimiento de cada articulación como base, la reproducción se cubre de los polígonos, otros miles, que le dan forma humana.*

*4. Para estas bestias que también poblarán el juego, se sigue ese método y se crean **texturas de piel rugosa.***



Ayuda al Inspector Gadget a salvar a la humanidad

SORTEAMOS 20 JUEGOS











BASES DEL CONCURSO

1) Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO INSPECTOR GADGET".
2) Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego para Game Boy Advance. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
3) Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 18 de Diciembre de 2001 y 17 de Enero de 2002.
4) La elección de los ganadores se realizará el 18 de Enero de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2002 de la revista Nintendo Acción.
5) El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
6) Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Virgin y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre / Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

CP: Teléfono:

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A. calle Pedro Teixeira nº 8, 28020 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.





OK Nintendo Acción

¡Te vas a quedar "Flipendo"!

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: GRIPTONITE
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS



- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ (3 BLOQUES)
- NIVELES: PUES... NO HAY



- 1 JUGADOR
- 110 CROMOS DE MAGOS Y BRUJAS INTERCAMBIABLES

- Precio: 42,01 € (6.990 PTA)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Madre mía, qué cola hay! ¿Estáis todos aquí para lo mismo que yo? Si, lo de Harry Potter, sí. ¡Ah! Pues no, yo venía a ver la "peli", a mi el juego... no sé... me es lo mismo.

¡Exactamente, chaval!

El desarrollo del juego que EA ha preparado para GBC **sigue a rajatabla el argumento del libro-película.** Comenzaremos recibiendo la carta de citación de Hogwarts, luego el viaje en el Expreso, donde iremos conociendo a nuestros compañeretes. Y después llegaremos al callejón Diagon, donde descubrimos que... **¡ESTO ES ROL!** Las ratuelas que pululan por los alrededores serán nuestros primeros enemigos a abatir, mientras vamos comprando el material escolar necesario en las distintas tiendas. Y una vez completado este nivel, digamos, de entrenamiento... el juego se abre de manera inesperada. Tras los sótanos del banco y la travesía en bote, llegaremos a Hogwarts, la inmensa escuela. Tendremos **más de cien personajes con los que hablar en perfectísimo castellano,** y las misiones se nos irán amontonando: fabricar una poción, encontrar un pasadizo secreto, acudir a clase de transformaciones... Todo esto con el aliciente de encontrarte un enemigo y **probar con él los nuevos hechizos** que irás aprendiendo. Aunque siempre con cuidado de que tus puntos de cuerpo y magia no bajen demasiado. Sí, Rol con puntos, experiencia, menús en los combates, diferentes ítems que equiparte en cabeza, manos, torso... una especie de remezcla del Rol más puro, con la historia más divertida leída en GBC. Y es que, para colmo, **los diálogos son tan hilarantes como en el libro,** técnicamente raya a gran altura y podemos coleccionar e intercambiar cromos. Así que... ¡¿quién da la vez?!

COLECCIONA, INTERCAMBIA

Combinando 3 cromos de magos y brujas famosos puedes crear hechizos, así que, ¡hazte con todos... los que puedas conseguir!

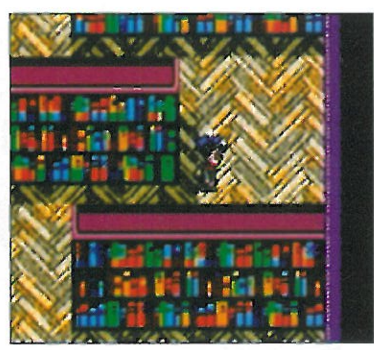




¡LA CALIDAD GRÁFICA A VECES SE SUBE A LA PARRA! (Piano queda mejor).



¡LAS PO... Las pociones se pueden crear con hierbas. Pero debes saber la receta.



La biblioteca la forman varias salas. Es grandiosa, casi tanto como en la película.



Los reconocéis, ¿verdad? Son 4 de los más de 100 personajes con los que habláis durante el juego.



¿Una sola serpientilla? Pues con un Vermillious Uno, vale.



En este menú de estatus se ve que el juego es Rol puro.

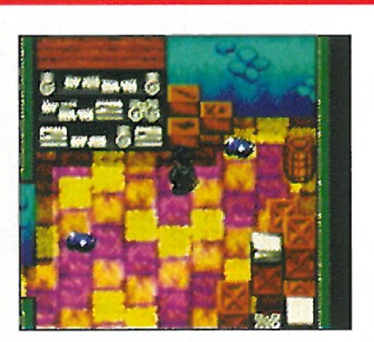


¿Un mago sin varita? Te la darán gratis, tranquilo.



¡Qué monstruos más majos y verdes! Nos tienen en el bote.

¡AAAARGH! ¡UN BICHO!





Bueno, no es para tanto. Si ves una cosa babeante que se acerca hacia ti, ¡ve a por ella! **No sabrás a qué animalejo te enfrentas hasta entrar en combate,** y pueden aparecer uno o varios enemigos. Pero tú, tranquilo, elige hechizo entre los disponibles, usa una combo de cromos (poderoso y espectacular), o cuida tu energía zampando algo. ¿Aún con miedo? Pues ¡huye! Pero te quedarás sin puntos de experiencia, y nunca subirás de nivel.

¿Has visto a mi sapo?

¡Qué casualidad! Acabo de encontrarme con una sapa que me ha dicho lo mismo

Bueno, si estás seguro...mejor que sea GRYFFINDOR.

Un momento cumbre de la historia, la elección de la casa Gryffindor para Harry.

¡ÉSTE ES MI HARRY! Es fiel al libro, es Rol, es sobresaliente en técnica y jugabilidad, es... Harry. Un juego con el que tendrás horas de risas con sus textos, de tensión con los combates e intercambios de cromos con los amigos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

97

▲ Algunos escenarios nos han hecho pensar que era de Advance. Personajes diferenciados y reconocibles.
▼ Los mejores efectos gráficos se ven pocas veces. ¡Cachis!

SONIDO
90

▲ Melodías muy bien compuestas y elegidas para cada localización.
▼ Muchos efectos son... ruido blanco. ¿Por la magia blanca?

JUGABILIDAD
97

▲ El argumento hila todo perfectamente, el control es perfecto y encima te hacen reír con los diálogos.
▼ ¿Qué es un Muggle? Deberías leerte el libro antes de jugar. Así no será difícil saber qué hacer, adónde ir...

DURACIÓN

95

▲ Hasta empezar a vislumbrar la solución al enigma de la piedra filosofal, puedes pasarte un día entero jugando. Y si pasas de las misiones y exploras la escuela, más. Además, los coleccionables le dan vida.
▼ Puedes cansarte de batallas, pero eso es parte del Rol.

TOTAL 96

▲ **Todo es muy jugable,** pero todo es del libro. **¡Alucina!**

▼ **¡El libro!** ¡Deme uno! ¿Está agotado? **¡Pues la "peli"!**

EL RANKING

1. Pokémon Cristal.
2. Zelda Oracle of Seasons y Oracle of Ages.
3. Harry Potter y la Piedra...

Maestros del Rol, temblad porque, si con su primera aparición ha llegado a rozar la cumbre, no queremos saber lo que podrá hacer con el segundo libro/juego. Y más a su favor: Harry hace reír el doble que cualquier Zelda o Pokémon.



El cartucho es tan variado que incluye minipruebas como esta travesía fluvial.



La competición de puntos entre escuelas la va ganando Gryffindor. ¡Bien!



Imitar al maestro es el camino hacia la virtud. Al menos, hacia un nuevo hechizo.

¡Y Harry en Advance? ¡eh! Bueno, no adelantaremos acontecimientos. Entérate tú mismo en pág 30



Im-pre-sio-nan-te

ISS ADVANCE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **MAJOR A**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **3 MODOS DE JUEGO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-2 JUGADORES**



- Precio: **57,04 € (9.490 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91
Grandes, detallados, llenos de color y muy bien animados. El scroll es suave, rápido y eficaz.

SONIDO 92
La ambientación es excelente, pero el detalle del comentarista entra en el rango de genialidad.

JUGABILIDAD 92
A pesar de lo enrevesado del control en ocasiones, enseguida estarás regateando cual poseso.

DURACIÓN 90
Sus cinco niveles de dificultad y las 40 selecciones compensan sus escasos modos de juego. ¡Y puedes jugar contra un amigo!

TOTAL 92

▲ Un **fútbol magistral,** como el de sus antecesores.

▼ **Faltan competiciones.**

En esas cinco palabras os podemos resumir la sensación que nos ha causado la conversión para nuestras Advance del clásico fútbol de Konami. Si te has animado con sólo ver las imágenes, sigue leyendo.

¡Esto sí que es fútbol!

Para continuar la saga ISS (de reputado éxito a través de los tiempos) como Dios manda, Konami nos ofrece un **excelente juego de fútbol** que se desarrolla desde una perspectiva lateral. En él podemos manejar a **¡40! selecciones** –que incluyen los nombres reales de los jugadores- en partidos amistosos o en una competición en formato de liga. Antes de cada encuentro elegiremos nuestra **formación, estrategia, posición de los jugadores,** marcajes y órdenes individuales específicas.

Una vez sobre el campo, **enormes gráficos excelentemente animados** responderán a la perfección a nuestras órdenes: podemos pasar raso o por alto, hacer entradas duras o flojas, cabecear y regatear hasta la locura. Y todo aderezado con un scroll suavísimo y veloz que nos permitirá centrarnos exclusivamente en el partido, **sin perder un solo detalle de la jugada.**

Por si lo que habéis leído hasta aquí fuera poco, **un comentarista no parará de animar el encuentro** con una larga serie de comentarios, que acompañan a la perfección la genial ambientación del público.

En la parte negativa tenemos que apuntar que sólo existe **una competición,** la liga. Y que **el control** a veces resulta complicado, ya que se ha intentado condesar **demasiados movimientos** en los cuatro botoncitos de nuestras Advance.

Así que estamos ante uno de los mejores juegos de fútbol de la historia, en una versión portátil que conserva casi todo lo bueno de esta saga y con apenas leves pérdidas. Una opción sin duda imprescindible.



¡Arbitro! ¿Pero está usted ciego? ¡Menuda entradita! Es es tarjeta, digo.



Durante el partido podremos variar la estrategia con sólo pulsar SELECT.



EL FÚTBOL ES ASÍ

El fútbol de Konami empieza entrando por los ojos y luego se cuela por los botones de Advance. Ah, y por los oídos: escuchad al narrador...



Nuestra habilidad con el pad será el único arma para regatear adversarios.



El gol es la salsa, pero marcar te costará auténticos quebraderos de cabeza.



Podremos correr, pero con calma, que los chicos se pueden cansar...



Los lanzamientos de penalti le dan vidilla al cartucho, algo triste en modos.

EMULANDO A CAMACHO



Si jugar es divertido, probad a configurar el equipo al detalle. ¿Qué hombre está mejor?, ¿uso el "tridente" o el "doble pivote"?, ¿y quién marcará a Zidane? Así comprobaréis cómo lo pasan los entrenadores. Y encima, luego hay que pelear lo planeado.

Se nota que tiene tablas

TONY HAWK 3

En la portátil, el primer "Toño" fue algo decepcionante. Menos mal que el segundo, aunque tampoco consiguió ser la repera, dio con una perspectiva adecuada e introdujo los modos de juego que todos esperábamos. Ahora llega el tercer "Toño", donde se nota la anterior experiencia.

Yo, ya no me la doy

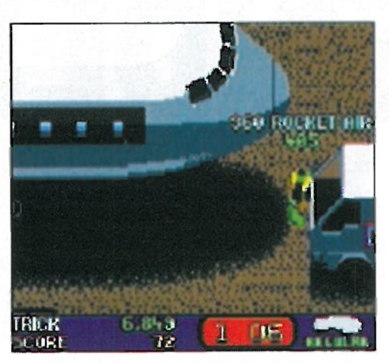
El control de una tablilla rodante es difícil en la realidad, y también en la ficción. **Con sólo dos botones,** tenemos que ser capaces de saltar, ejecutar unos 30 trucos diferentes, y grindar en toda arista que se ponga a tiro, también con una decena de espectaculares movimientos. Como supondrás, **no vas a coger un buen nivel en «TH3» hasta** que hayan pasado, pongamos, **dos horas ininterrumpidas de desdentadas,** luxaciones y desgarros. Pero una vez acostumbrado al control (que a veces sufre cierto retraso en la respuesta), y si eres consciente de que todo lo que aparece en el escenario está ahí para que hagas el cabra, vas a entrar en el modo mental "Tony Hawk". Y sólo entonces es cuando se disfruta del juego por completo.

Como sabrás, existe un **número de objetivos que debes cumplir** en cada circuito. Conseguir uno significa poder aumentar alguna característica de tu skater. Los **12 "depoartistas"** tienen un nivel distinto de velocidad, salto, tiempo en el aire, giro, equilibrio... De manera que debes pensarte concienzudamente qué te convendría más aumentar para conseguir los objetivos que aún quedan por cumplir. Un ejemplo: si sabes que la cinta secreta está a 5 metros de altura, aumenta el salto, buen hombre. ¿Conseguida? Pues igual se te ha abierto un **nuevo escenario de los nueve** que guarda el juego, y ya tienes otro entorno, totalmente diferente en cuanto a ambientación y objetos, en el que hacer de explorador sobre ruedas.

Hasta aquí, cumple con lo esperado. Pero además se han **incluido los "manuals"**. Ya sabéis, un trick que se puede realizar en cualquier sitio y momento, lo que quiere decir... **¡combos realmente bestiales!** Y dar esa posibilidad a un buen jugador de "Toño", es abrirle un nuevo mundo. Si no fuese por lo que referimos al comienzo del control, estaríamos ante "El Skate Perfecto" de GBC. Y aún así, **es el mejor.**


Gracias a los "manuals" podemos realizar combos gordos y ganar puntos a saco.

Si el marcador de equilibrio se pira hacia un lado, contrarresta pulsando al otro.



Sí, un hangar con aviones para grindar y saltar de ala en... ¡halaaaa! Buen combo.

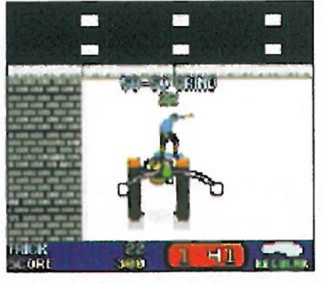


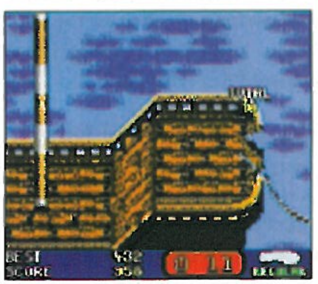
El oriundo de Encinitas es un poco truño al comenzar, pero subiéndole el status...



Un objetivo es despertar al vecindario. Si grindas un coche con alarma, pues...

NO LO CUENTES

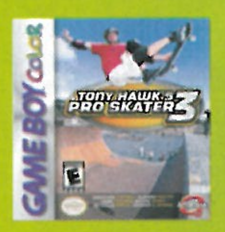




Algunos escenarios tienen zonas secretas, por las que sólo podremos rodar si antes realizamos cierta acción. En este nevado entorno, se nos ocurrió subir a la campanita solitaria mediante un grind y... ¡apareció un barco! Y además tenía la cinta secreta en su interior. Curiosea en todos los escenarios y sacarás más secretazos como éste.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **HOTGEN**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **INGLÉS**
- Modos de juego: **3**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **39,01 € (6.490 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

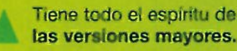
GRÁFICOS 84
La vista ya no engaña en absoluto. Sprites pequeños, pero con excelente animación.

SONIDO 76
La música brilla por su ausencia, pero los efectos aprovechan bien el chip de sonido, y abundan.

JUGABILIDAD 83
El control y sus rarezas requieren un periodo de práctica. A partir de ahí, todo va sobre... ruedas, sí.

DURACIÓN 90
Son 12 skaters a los que subir hasta la cima, 9 grandes escenarios y un millón, o alguno menos, de combos por imaginar.

TOTAL 88


Tiene todo el espíritu de **las versiones mayores.**


El control debería ser más natural.

¡Tienes una GB Advance! Entonces te interesará mirar el "Toño" de Advance en la **Guía de Compras**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR





- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **M4**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **NIVELES: 1 TRANSATLÁNTICO Y 1 SUBMARINO**



- **1 JUGADOR**
- **3 PERSONAJES JUGABLES**



- Precio: **42,01 € (6.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¿Quién dijo que estaba muerto?

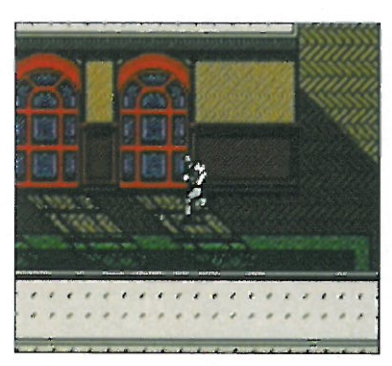
RESIDENT EVIL GAIDEN

Ya habíamos perdido la esperanza de ver un "Resident" en Game Boy, y saltó la liebre. La cazó al vuelo un Doberman purulento, murió, resucitó y aquí está finalmente el esperadísimo «RE Gaiden».

Pues vaya una historia

El argumento nos sitúa en un **barco muy grande y a la deriva,** proponiéndonos acabar con el B.O.W., una secuela de los experimentos "Umbrellenses" que supone una amenaza para el mundo. Bueno, vale, no tiene mucha miga. Pero Barry sí. Barry tiene una amiga en el barco, a la que deberá encontrar y proteger de ataques de zombis. Y para ello, tendrá que defenderse antes a sí mismo, es evidente. Comenzamos en la cubierta del barco (donde los gráficos no son muy esperanzadores, por cierto), **con nuestra pistolita y un cuchillo.** A la que entramos en la primera habitación (donde los gráficos dan mucho más de sí, por cierto), y entre gritos quejumbrosos, se nos abalanza un zombi, le apuntamos con la pistola, disp... No. No disparamos. **Una vez encañonado el malote, todo cambia. La vista se convierte en subjetiva,** ves venir al ahora enorme no-muerto y la manera de eliminarlo consiste en **acertar a pulsar el botón** cuando una barra pasa sobre la otra barra de...

La primera impresión es desalentadora, sí. Pero los perseverantes sabrán apreciar el invento de Capcom. A la vez que una amenazante imagen ocupa la pantalla, la sensación de agobio se apodera de ti. Tienes que acertar en la barra que cada zombi lleva debajo, elegir a los más cercanos, vigilar la munición de cada personaje (puedes llevar hasta tres), girar para asegurarte de que no vienen más por el lado que no ves... En fin, que **la sensación conseguida es meritoria** y se queda a poco de ser un típico e idolatrado RE, por su nivel gráfico y el nivel técnico... de GB Color.



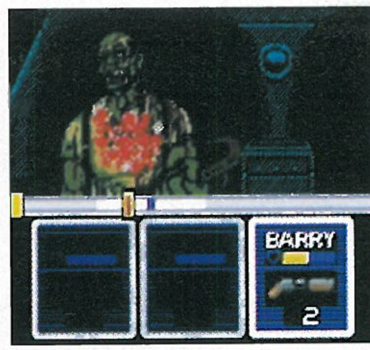
La luz que entra por ese ventanal ilumina al protagonista a su paso. Buen detalle.

B.O.W.

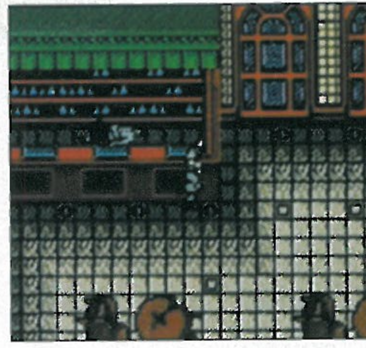




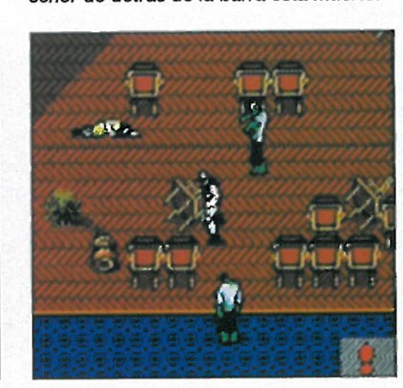
Este malísimo aparece donde menos lo esperas, y resiste más que cualquier bicho normal.

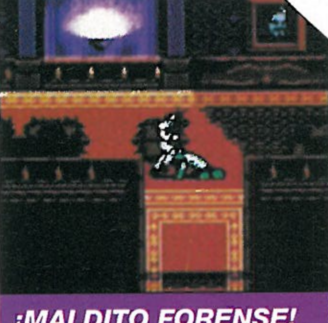


Los tíos estos con bastón son peligrosillos porque... saben usarlo.



Aunque pueda suponerse otra cosa, el señor de detrás de la barra está muerto.



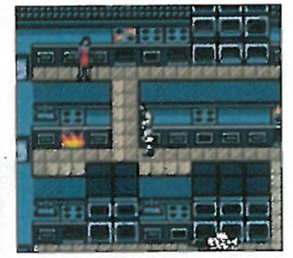


¡MALDITO FORENSE!

Hay algunos que no se quieren enterar (yeee, ye). Los matas y los tíos, ¡se levantan! Al loro con ellos.



El signo de admiración rojo significa zombi con premio.



Debemos entrar en todas las salas. Hasta la cocina, claro.



Encontramos munición y hierbas por ahí tirados.

SORPRENDENTE

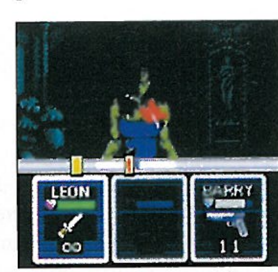
RE Gaiden inventa una nueva forma de liquidar zombis, pero conserva todo el ambiente RE, y pone de los nervios al más pintado.

Buena idea. Tomando el sol contrarresta la palidez mortal.

Aparecerá cierto personaje que conocim... Leon, de RE2.

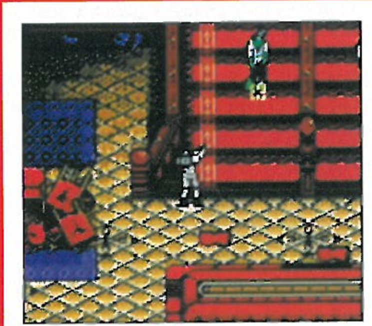


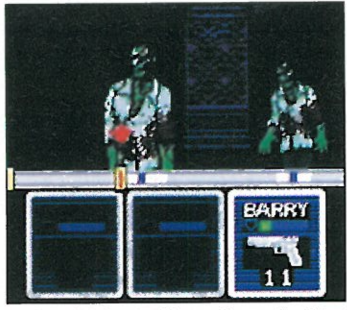
Algunos zombis se esconden en lugares oscuros y ¡te pillan!



Sí, es Leon el que tajea a la moza. Es que ha sido mala.

¿POR QUÉ NO SE MUERE USTED?







Para machacar zombis, debes llevar tu punto de mira hasta él, y pulsar el botón. Entonces la vista pasa a ser subjetiva. ¿Ves la barra que lleva cada zombi debajo? Pues cuando tu puntero amarillo (que no para de moverse de un extremo a otro) pase sobre su barra, dispara. Cuanto más centrado sea el disparo, más daño le causarás al zombi.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



79

▲ Los zombis en vista subjetiva son terroríficos (en el buen sentido). Muy gore, como tiene que ser.

▼ Sin embargo, en el resto del juego ves sprites pequeños y poco conseguidos.

SONIDO



74

▲ Muchos quejidos y gritos digitalizados.

▼ Alguien debería darle una toba al compositor. La música raya lo paranoico-esquizoide.

JUGABILIDAD



89

▲ El nuevo sistema de combate auna estrategia y rapidez de reflejos. Adictivo y original. Control sin problema.

▼ Los "integristas" del Survival Horror no aguantarán el cambio a la vista subjetiva.

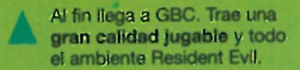
DURACIÓN



85

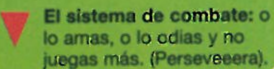
▲ A los cuatro pisos del barco y el submarino, hay que sumarle un nivel de dificultad bastante alto.

▼ Podría haberse dotado de diferentes habilidades a cada uno de los 3 personajes que podemos llevar. Son iguales.



TOTAL 85

▲ Al fin llega a GBC. Trae una **gran calidad jugable** y todo el ambiente Resident Evil.



▼ **El sistema de combate:** o lo amas, o lo odias y no juegas más. (Perseveeera).

EL RANKING

1. **Alone in the Dark.**
2. **Resident Evil Gaiden.**

Hay pocos juegos que quieran provocar miedo en GBC. De todos ellos y, aunque quizá el género difiera un poco, Alone es el verdadero juego de asustarse, tanto por su ambientación como nivel técnico. Resident se queda atrás, precisamente, por su nivel técnico inferior. Pero el "mal rollo RE"(™) lo consigue, y en 8 bits.

¿Quieres más juegos de horror terrorífico alarmante, vejiguilla floja? Mira en nuestra **Guía de Compras**



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **GRIPTONITE**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- NIVELES: 30 OBJETIVOS



- 1 JUGADOR
- 20 PERSONAJES DE LA PELÍCULA/LIBRO



- Precio: **8.990 PTA (54,03€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

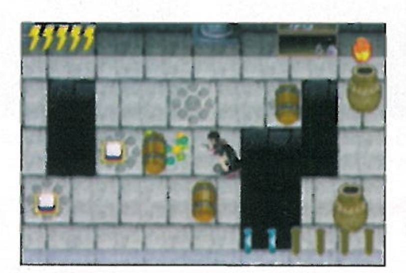
¿Magia? Sí, sí, todavía queda algo...

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

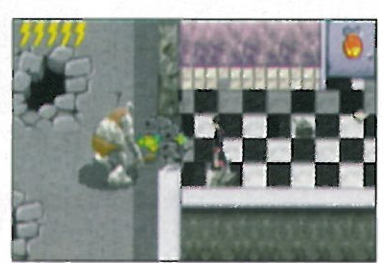
La película está batiendo récords en todas partes. El chaval de las gafas es todo un fenómeno social. Y la versión jugable de su historia ya está en Advance, como corresponde a todo éxito cinematográfico, literario, prototípico, mercantil...

¡Ya está bien, Potter!

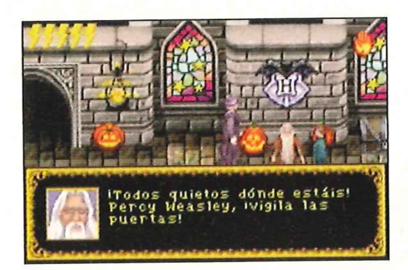
La historia comienza en **Hogwarts,** donde nuestro personaje, Harry, debe superar su primer curso mediante la asistencia a todas las clases de cada asignatura. Pero no creáis que nos vamos a tirar una hora en cada clase, tocándonos la tripa a intervalos aleatorios. Cada una de las materias supone una prueba. La gran mayoría, excepto el Quidditch, se basa en la **vista superior 3/4,** y nos introducen en un escenario de naturaleza laberíntica, donde debemos **encontrar un número determinado de objetos clave** (estrellas, pociones...). Al igual que en el libro, iremos **aprendiendo hechizos** a medida que superemos las pruebas. Cuantos más hechizos aprendamos, **más habilidades tendrá Harry,** de tal manera que los laberintos irán siendo cada vez más complicadillos, pasando gradualmente de la saltarina habilidad al sesudo puzzle. Y ya está. Sí, vamos, que aunque el juego sigue bastante de cerca el argumento original y tiene sorpresas, **tampoco resulta tan variado como esperábamos,** y peca de cierta dejadez en algunos aspectos técnicos como la superposición inadecuada de sprites. Eso sí, se juega con ganas, algunos puzzles se las atraen, el Quidditch se sale y está en castellano. Pero da la sensación de que ha faltado un hervor para llegar al nivel Potter. ¿Las prisas?



La primera mazmorra-laberinto mostrará las bases del control Harrypotteriano.



El troll es muy grande y gordo, y sólo cabe por un agujero de iguales adjetivos.



La llegada del Troll a Hogwarts supone una catástrofe. Menos mal que Harry...



Los diálogos en castellano hacen del juego una risa, en momentos como éste.



Usaremos los hechizos aprendidos para mover obstáculos, activar interruptores...

¡QUÉ DE GENTE!

Mira que los gentíos tumultuosos no gustan a nadie, pero en este título son de agradecer. La mayoría de los que aparecen en pantalla son conocidos del libro, y además se parecen a los del film.

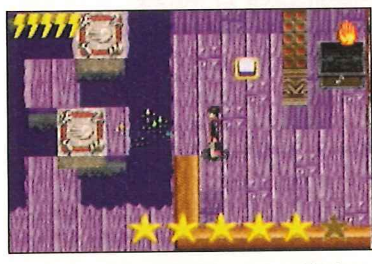


La profesora McGonagall nos enseñará el cuarto hechizo, Avifors, con un minijuego de imitación. Gráficamente guay, ¿eh?



Los gusanos nos siguen al tocar la flauta. Pero el nivel técnico no hace la cosa fácil.





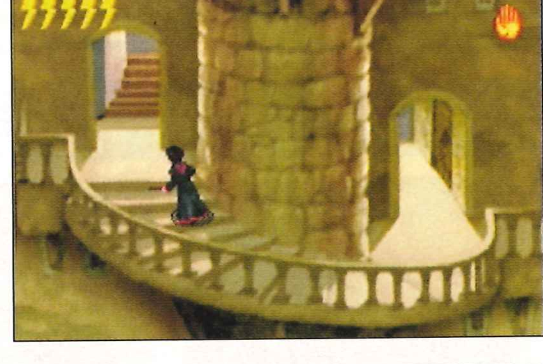
El diseño de los laberintos va haciéndose cada vez más complicado.



Si hacemos bien este ejercicio, ¡una rana de chocolate! Hermione no es tan mala.

SIN MAGIA

Esperábamos un título desbordante en todos sus aspectos, y nos hemos encontrado con un juego bueno, pero... sin gancho.



SI YO TUVIERA UNA ESC...

¡Calla, Mari! ¡La tienes! Tienes una escoba y puedes volar con ella. Primero echarás una carrerita por el bosque, y después podrás disputar partidos de Quidditch, rápidos y muy emocionantes.



Los enemigos son bastante escasos, tanto en número como en inteligencia.



Hagrid, el regordete motero, nos ayudará durante el juego en más de una ocasión.

¿YA ES DE NOCHE?

Pues toca exploración indiscriminada de Hogwarts, que es muy divertido. Como en todos los colegios, hay señores rondando por los pasillos que te mandarán a tu cuarto cada vez que te descubran. Así que, muévete a lo Snake, de «Metal Gear»: evitándolos y en silencio.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90



▲ Decorados que tienden al realismo, y personajes peliculeros con excelente animación.

▼ La perspectiva no ayuda mucho a moverse por los escenarios de juego.

SONIDO 86



▲ ¡FLIPENDO! se queda uno con las voces de Harry al soltar un ¡FLIPENDO! Ejem...

▼ La música en cambio no pasa de adecuada... y repetitiva.

JUGABILIDAD 77

▲ El sistema de juego engancha, y todo el texto está en castellano.

▼ El control a veces tiene lapsus, y la rutina de detección de choque también.

DURACIÓN 82

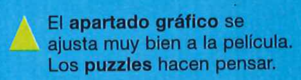


▲ El número de misiones es más que aceptable. Las primeras son más fáciles, pero luego... tendrás que darle a la cabeza. Y no falles o, ¡empezarás todo de nuevo!

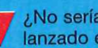
▼ Algo sosete en cuanto a variedad. La mayoría de las misiones consisten en resolver un laberinto.

TOTAL 80





▲ El **apartado gráfico** se ajusta muy bien a la película. Los **puzzles** hacen pensar.



▼ ¿No sería mejor haber lanzado el juego algo más tarde, pero mejor acabado?

EL RANKING

1. Castlevania
2. Spyro the Dragon
3. Harry Potter

El caso es que todos esperábamos más de él, pero Harry ha dado aquí la de arena. El juego no es malo, pero sí se podía haber hecho más con una historia tan "jugable". Si quieres mejores aventuras... las hay.

¡Quieres unos hechizos "flipendos" para nuestro mago favorito! Pues corriendo a los trucos Pág. 78

Superhéroes venidos a menos

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **BEAT' EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Personajes: **4 SELECCIONABLES**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-2 JUGADORES**

- Precio: **60,04 € (9.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Aprovechando la destacable popularidad de los X-Men, Activision nos trae el primer cartucho para GBA protagonizado por estos héroes del cómic.

Monotonía al poder

El **argumento** del juego es **de lo más simplón** (va de puertas que conducen a otra dimensión y tal), y se queda como una excusa para poner a estos mutantes en liza y que repartan palos sin ton ni son.

Al empezar la partida podemos optar por encarnar al Hombre-X que más nos guste de entre cuatro posibles candidatos: **Cíclope, Lobezno, Pícara o Tormenta.** Cada uno cuenta con sus propios poderes y habilidades, que podemos ir potenciando a lo largo del juego. Hasta aquí la cosa no andaba mal, pero es a la hora de ponernos manos a la obra cuando empiezan a aflorar los **defectillos** del cartucho. **Técnicamente es muy irregular,** mezclando buenas (aunque "forzadas" a veces) animaciones para los cuatro mutantes y los jefes de nivel, con unos bochornosos movimientos con que han sido "agraciados" los demás enemigos (que por cierto, no brillan por su variedad). Y si el área técnica no es muy allá, la jugabilidad no sube el nivel: es **monótona y repetitiva**, y si no sois unos grandes seguidores de esta saga del cómic os aburriréis de él a los pocos minutos. Lo único que salva a este X-Men es la **opción multijugador** (2 cartuchos), en la que podremos enfrentarnos a otro amigo en un uno-contra-uno o aliarnos con él y jugar en un modo cooperativo. Un trabajo a medias.





La variedad de malvados deja mucho que desear. Aquí veis a la mitad de ellos.



Nuestro personaje irá evolucionando conforme vayamos "repartiendo".

LOS CUATRO FANTÁSTICOS





¡Ahhh no, perdón, si ésos eran otros...! Bueno, el caso es que en este juego también son cuatro los superhéroes a los que podemos echar mano. Cada personaje cuenta con sus propios súperpoderes, pero el desarrollo sigue siendo el mismo para todos ellos (o sea, que las fases son las mismas).

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
Los fondos y las animaciones de los "protas" son buenas. Lástima que el resto no esté a ese nivel.

SONIDO 78
La música suena atronadora, pero los efectos de sonido brillan por su ausencia. Descompensado.

JUGABILIDAD 70
Pese a ser un beat'em up, no ofrece suficiente variedad. Echamos en falta más alicientes.

DURACIÓN 82
11 fases, cuatro personajes seleccionables, dos modos "multiplayer"... compensan las posibilidades del juego.

TOTAL 76

▲ Los **modos "multi"** son un buen descubrimiento.

▼ **Jugar a solas** se hace aburrido.



Para nuestro gusto, Lobezno (o Wolverine) es el personaje más competente de los cuatro que podemos seleccionar.



Después de varios éxitos en Game Boy Color, los X-Men se estrenan en Advance con un cartucho algo irregular.

De la gran pantalla a tu bolsillo

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Tras el notable éxito cosechado en todas las salas de proyección del mundo, Ubi Soft lanza un título basado en el mundo de los simios, pero que no sigue el argumento del film de Tim Burton.

Saltos y más saltos

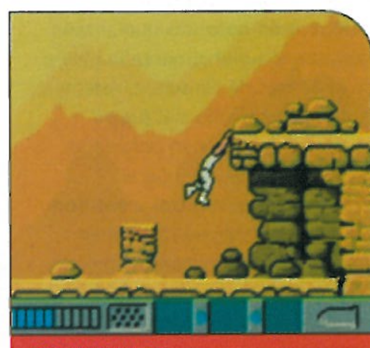
Así que tenemos que irnos al primer y original «Planeta de los Simios», con Chartlon Heston buscando hombres en una Tierra dominada por los monos. Él, vamos, un astronauta y tal, es el protagonista de este cartucho plataformas en el que nos han impresionado dos aspectos: por un lado las **efectistas animaciones del protagonista,** y por otro el **sistema de juego.** En él debemos alcanzar la "salida" del escenario recogiendo algunos ítems por el camino y eliminando a todos los rivales que nos salgan al paso. Para salir airoso de cada situación, nuestro héroe cuenta con una **gama bastante respetable de movimientos,** que abarcan varias clases de salto, dar **puñaladas**, disparar, o incluso realizar volteretas por el suelo.

El único punto donde todo esto cojea un pelín es el **control,** que no termina de ser del todo fiable: resulta **demasiado sensiblee,** lo que dificulta en ocasiones el cálculo de los saltos más complicados. En pocas palabras, que nuestro personaje suele terminar hecho trizas en el fondo de algún precipicio. Por fortuna, salvando este pequeño escollo, el resto del cartucho **resulta entretenido** y seguro que encantará a cualquier seguidor de este popular género o a todo aquel que haya disfrutado con la película... de Mr. Heston, atención, eh.

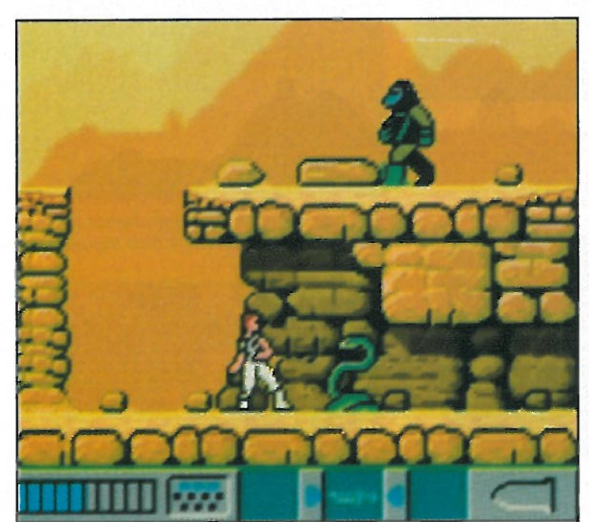
Algunos de los fondos no están nada mal, como este frondoso bosque.



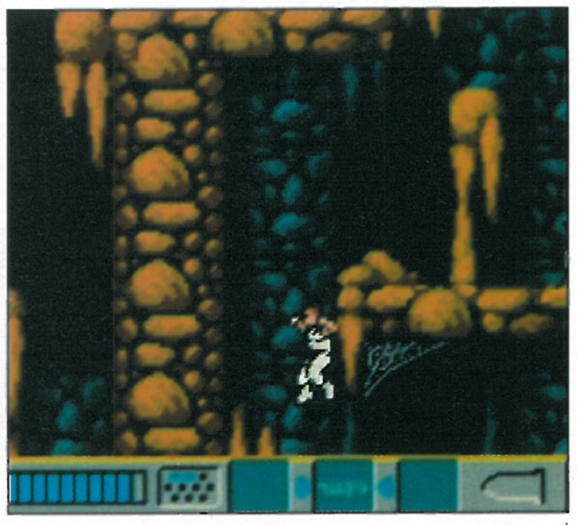
Si recordáis la película original, nuestro héroe va vestido con el mismo trajecito.



GENIALES ANIMACIONES
Si por algo destaca técnicamente este juego es por la sensacional animación con que se ha dotado al protagonista de la aventura..



La verdad es que los enemigos no son el mayor inconveniente de este juego: los saltos ajustados son mucho más difíciles.



¡¡¡Uuuff!! Esto huele a tortazo seguro. Claro, es que a quién se le ocurre meterse en una oscura cueva sin linterna. Si es que...





GRÁFICOS 81
No explotan a tope el potencial de GBC, pero están bien realizados. Buenas animaciones del protagonista.

SONIDO 79
Los efectos se quedan cortos, aunque las partituras palian en gran medida este problema.

JUGABILIDAD 83
El control falla en acciones puntuales. Por lo demás, el título se deja jugar perfectamente.

DURACIÓN 80
Si intentáis conseguir todos los ítems tenéis juego para un buen tiempo.

TOTAL 80



▲ Los **movimientos** de nuestro personaje y el **desarrollo** del juego.

▼ Podría haberse **ajustado más el control.**



La ranita que salvó el mundo

FROGGER'S ADVENTURE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **AVENTURA HABILIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **15 (5 MUNDOS)**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ, 4 ARCHIVOS**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **57,04 € (9.490 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 81
Sencillotes pero muy coloridos y vistosos. Cada mundo es completamente diferente.

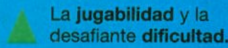
SONIDO 80
La música es simpaticota y pegadiza. Los efectos cumplen a la perfección.

JUGABILIDAD 85
Nos hemos reído mucho jugándolo y superando sus niveles.

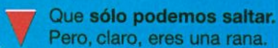
DURACIÓN 78
Cinco mundos, con sus respectivos enemigos finales, nos mantendrán entretenidos durante bastantes días.

TOTAL 81





▲ La **jugabilidad** y la desafiante **dificultad**.



▼ Que **sólo podemos saltar.** Pero, claro, eres una rana.

Diez años separan a esta versión de la recreativa original. Una deliciosa máquina de Konami, a la altura de títulos míticos como «Galaga» o «Donkey Kong». «Frogger» es además uno de los arcades más jugados en la historia del videojuego.

Pero las cosas han cambiado...

Y, obviamente, nuestro pequeño anfibio protagonista luce ahora **mucho más colorido** que antaño, explotando notablemente la paleta de la 32 bits de Nintendo. Además, tanto **el desarrollo del juego como la historia** han cambiado completamente, aunque el **(cuadriculado) control a saltitos** y la vista (cenital) se mantienen. Pero vamos a explicarnos mejor.

El Señor D. ha esparcido por cinco mundos diferentes los elementos que mantienen vivo el lago de las luciérnagas: Fuego, Aire, Tierra y Agua. Y nosotros, que somos una **rana lista y verde,** debemos viajar al Templo de la Gran Rana para recuperarlos. Desde esa vista cenital de la que hablábamos, avanzaremos por los diferentes escenarios superando (más bien esquivando) obstáculos, y evitando a innumerables patrullas de enemigos, mientras buscamos el elemento que corresponda a ese nivel. ¿Sencillo? Pues no lo creáis, porque en ocasiones tendremos que **calcular al milímetro la distancia que avanzar** o el tiempo que esperar hasta nuestro siguiente movimiento. Tened en cuenta que **Frogger no es capaz de deshacerse de los enemigos,** sólo podemos saltarlos (y no a todos). Pero no desesperéis, el cartucho cuenta con cuatro ranuras para salvar vuestros avances y los escenarios os recompensarán con dosis de variados gráficos cada vez que superéis un nivel. Además, no os importará repetir la misma fase varias veces porque una vez que entra el gusanillo de la rana, ni un sapo macho os separará de la consola.





La rana se mueve de cuadro en cuadro cada vez que pulsamos la cruceta.



MIRA LA RANITA **Ahora aquí, salta, ahora allá, ¿fácil? Eso dependerá de lo habilidoso que seas.**



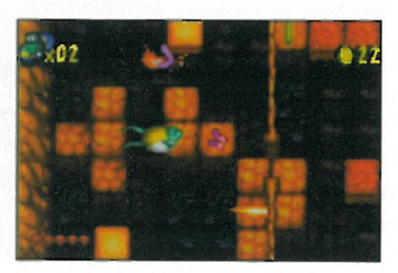
En cada escenario encontraremos una ambientación diferente y bien lograda.

MENUDOS ELEMENTOS...





Nuestro objetivo es recuperar los cuatro elementos que dan vida al Lago de las Luciérnagas. Para colmo, cada uno está **protegido por un guardián que eliminaremos pulsando diferentes activadores.** ¿Que cuáles?, aahh....



Frogger puede utilizar su lengua para recoger vidas extra y activar palancas.

¡¡Adelante Gadgetovideojuego!!

INSPECTOR GADGET

Cuando una empresa como MAD se dedica a fabricar máquinas que hacen perder la cabeza a todo aquel que las combate, la policía sólo puede pensar en un único agente "capacitado" para enfrentarse a ellas. ¿Adivináis quién?

¡Este es un caso para mi!

¡Efectivamente, Gadget! Y para resolverlo, tendrás que **destruir las cinco máquinas** que el doctor MAD escondió en distintos lugares, a lo largo de **cinco extensos niveles.**

En cada localización te las verás con los omnipresentes esbirros de MAD, que una vez más sufrirán las gadgeto-habilidades de nuestros personajes. Y es que además del conocido inspector (y el martillo que sale de su sombrero) podrás **manejar a su sobrina Sofía y al fiel perro Sultán.** Este es el principal aliciente del juego, pues cada uno posee diferentes habilidades para superar los obstáculos. Así, y por citar algunas, mientras que **Gadget planea y Sofía puede bucear,** Sultán es un experto en camuflaje. Total, que tendremos que cambiar de personaje casi continuamente.

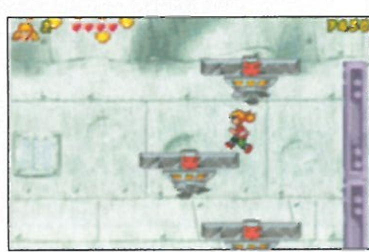
Por lo tanto, aunque saltaremos más de una plataforma (os lo aseguramos), el juego en sí es una **sucesión de mamporros y resolución continua de mini-puzzles** con el personaje más adecuado, una mecánica que nos absorberá según avancemos.

Por otro lado, el juego está impregnado de ese genial **gadgeto-ambiente** que tanto nos cautivó en su día con los dibujos animados, lo que entusiasmará a los seguidores, que los había, de la serie. Y como postre, el cartucho además tiene un modo de competición para tres jugadores, **al estilo «Super Smash Bros.»,** que termina de redondear la jugada. La Gadgetojugada.


Hay enemigos de todo tipo en este juego. Con cara humana y con cara de caja, como ésta que amenaza con darnos.

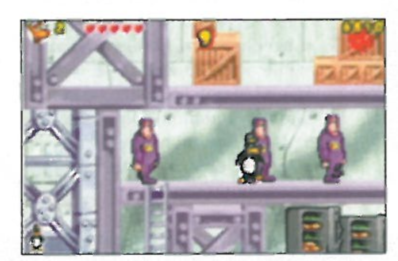






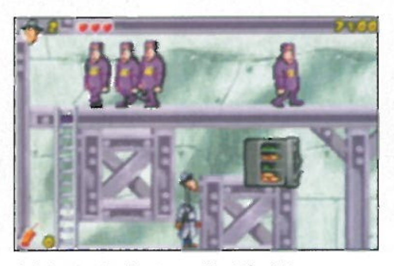
¡SALTA, SULTÁN!

Fundamental en el desarrollo del juego será resolver continuamente situaciones con los distintos personajes. Así, Sultán tiene doble salto y también puede trepar. Y Sofía es capaz de controlar robots de MAD con su libro-ordenador. Por no hablar de la maza de Gadget...


Sultán es un hacha del camuflaje. Déjale entre plataformas congeladas y ya verás cómo se transforma en pingüino.

COMBÍNALOS **Una de las claves de este juego es combinar las habilidades de la "familia" Gadget. Cada miembro, el Inspector, Sofía y Sultán, se encargará de resolver alguno de los innumerables minipuzzles.**


No dudes en utilizar tu gadgetomaza para abrirte paso. ¡Malditos esbirros!


Adelante Gadgetocuello. Sí, el juego es fiel a la serie de dibujos animados.


Si te dedicas a escrutar cada esquina del mapeado, encontrarás jugosos premios.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **LSP**
- Desarrollador: **MAGIC POCKET**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **5**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1 Ó 3 JUGADORES**

- Precio: **54,03 € (8.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

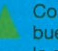
GRÁFICOS 78
Se reconocen y están bien trabajados, pero no se encuentra demasiada variedad.

SONIDO 74
Músicas festivas que siguen la acción, aunque pueden terminar haciéndose algo molestas.

JUGABILIDAD 83
Mola cambiar de personaje continuamente y darle al coco.

DURACIÓN 82
Cinco largos niveles que ofrecen multitud de variados desafíos. El modo de tres jugadores, todo un detalle.

TOTAL 82


Completo, sólido y con buenos detalles. Respeta la serie de dibujos.


La parte gráfica, **bien... en Game Boy Color. Aquí esperábamos más.**

Hablando de personajes famosos de la tele, aquí mismo comentamos lo último de Rugrats Pág 37

Tu GBA está condenada

DOOM

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **3D6 GAMES**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Niveles: **24**
- Edad: **MAYORES DE 15 AÑOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-4 JUGADORES**



- Precio: **60,04 € (9.990 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 80
La gente se mueve bien y deprisita, pero no dejan de ser un montón de pixels.

SONIDO 85
La música es inquietante, sí, aunque suena un poco antigua. Lo bueno son los efectos.

JUGABILIDAD 96
Rapidez, precisión, ni un mal enganche, ni popping... No sabemos cómo superarán esto.

DURACIÓN 93
Prueba a jugar en el nivel "Nightmare" y durará toda la vida. Más aún si jugáis cuatro a la vez.

TOTAL 92



La **imparable acción** y el suspense. El nuevo **modo multijugador.**



Los **gráficos** de los enemigos y la **música.**

Sentimos comunicaros que es cierto, estamos todos condenados... a pasárnoslo bestial con el último "shoot'em up" subjetivo ¡para una portátil! Un género impensable antes de que nuestra querida GBA hiciese su estelar aparición. Pero entremos en materia...

No hay SALIDA, no hay DESCANSO, no hay PIEDAD

No, en «Doom» no se andan con tonterías. Eres **tú y tu arma contra todo lo que se te ponga delante,** y decimos delante, porque como se te ponga algo detrás, no lo vas a ver. La gran virtud de un juego como éste, en primera persona, es la forma en que **mantiene la tensión a cada instante.** Y si además es rápido y **se mueve bien** (lo mejor que hemos visto en este género en Advance), tiene acción a chorros, montones de secretos, y **modo multijugador de dos a cuatro jugadores,** ya ni te contamos...

Y este cartucho tiene todo eso y más. Tenemos **tres actos seleccionables** desde el principio, cada uno con varias fases, y como podemos elegir el nivel de dificultad, te aseguramos que el juego **te va a durar.** Elegimos cualquiera de ellos y nos encontramos en un **laberíntico nivel lleno de gente con malas intenciones** (aunque un tanto pixelada, qué se le va a hacer) que "berrean" como posesos (recomendado usar cascos para saber por dónde van los tiros, nunca mejor dicho), con armas y corazas que recoger, **secretos que te obligarán a jugar** las fases una y otra vez hasta descubrirlos (qué diiiice, ¿sólo un 20% de secretos?), y un nivel de acción frenético.

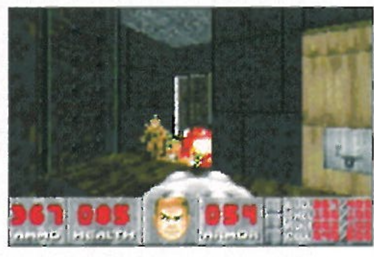
De modo que si te mola la acción de verdad y buscas emociones (y tienes la edad, claro), **«Doom» no debe faltar en tu Advance.**



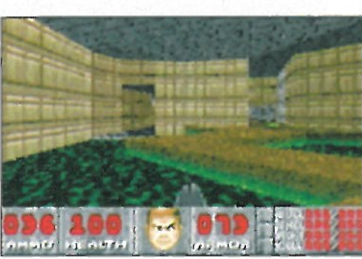
Para las manifestaciones no autorizadas de bichejos, nada como una escopeta.



La ambientación no lleva florecillas ni corazoncitos, sólo cruces como la de ahí.



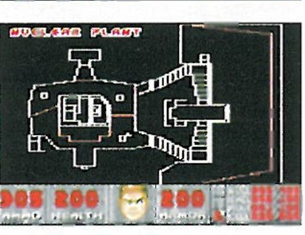
La "impaciente" también nos dará alegría cuando vengan muchos bichos a la vez.



¡Oh, vaya! Eso no estaba abierto antes. Si no fuera por el río de ácido corrosivo...

¡Que lo tienes cogido al revés!





De uso obligado para aquél que quiera cubrir todo el mapeado o, simplemente, no tirarse diez minutos dando vueltas, es este mapa tan detallado que llevamos. También veremos la situación de cada fase en un mapa más bonito. ¡Y dale ya la vuelta!



Los escenarios cambian mucho de unos actos a otros. Visitaremos desde junglas de asfalto a fortalezas medievales.



Y con todos ustedes, la votada "arma más divertida" del 2001... (redoble de tambor y tal) ¡la sierra mecánica! A talar, a talar...

Cariño... ¿¡dónde has puesto a los niños!?

RUGRATS IN CASTLE CAPERS

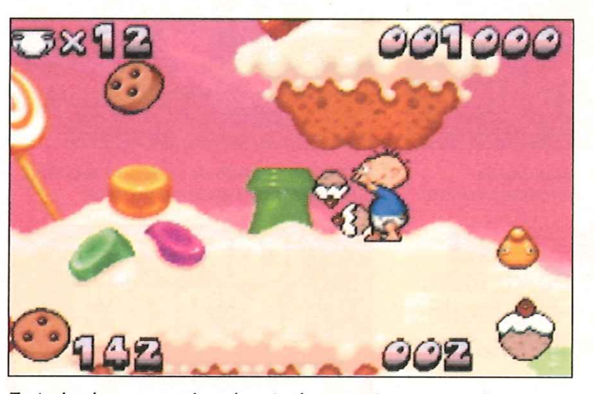
Hay que reconocer que salir de casa dejando a una panda como los Rugrats bajo la única vigilancia de su abuelo tiene miga...

Solo en casa, ¡qué pasa!

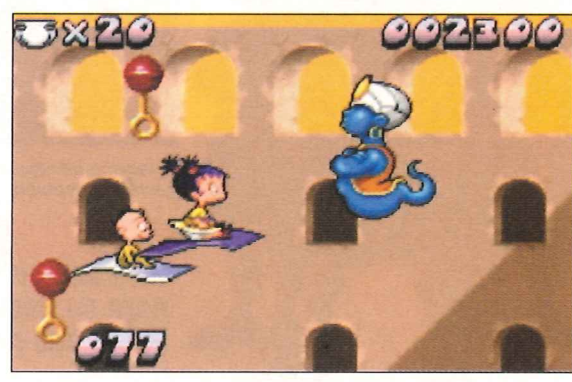
La revoltosa Angelica se ha inventado un país de cuento, y no se le ha ocurrido nada mejor que esconderle los juguetes al resto, esparcidos por distintos sitios del imaginario lugar. Y ahí es donde empieza nuestra labor, o más bien la de los **peques de la casa,** que serán los que realmente jueguen con él.

En cada uno de los niveles tendremos que completar una serie de misiones para recuperar los juguetes. Lo que significa saltar multitud de plataformas y sortear los obstáculos que nos salgan al paso en forma de precipicios o enemigos. De por sí, esto ya supone unas cuantas horas de juego (y es que hay cada saltito...), pero es que además tenemos que **recolectar objetos y colaborar** con los otros miembros de la pandilla, lo que aún le añade **más variedad** al asunto.

El cartucho está enfocado al público infantil, y por eso **rebosa alegría y colorido** por los cuatro costados. Posee un **genial aspecto gráfico, basado en los dibujos animados originales,** y nos ha alegrado mucho encontrarnos, mejor, escuchar, músicas entretenidas y buenos efectos sonoros. Además se controla bien, y podemos ajustar milimétricamente los saltos, cosa muy de agradecer en estos juegos. Especialmente en éste que, aunque para niños, tiene **cierta dificultad.** En el lado negativo sólo podemos resaltar su **excesiva simplicidad** general, vamos, que no hay elementos que rompan.



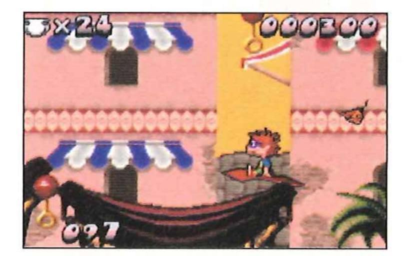
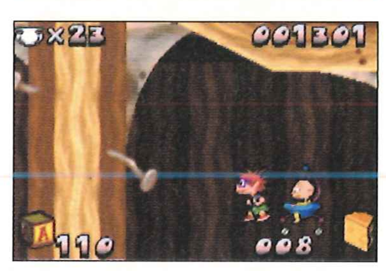
En todos los escenarios el cartucho muestra un aspecto desenfadado y colorista que invita a seguir avanzando.



¿Un niño manejando una alfombra voladora? ¡Si es que le dan el carnet a cualquiera! ¡Aparta, novato!



Otro saltito más y... sólo nos faltarán unos cien mil para completar el juego.



Podremos elegir a nuestro Rugrats favorito para completar la aventura.

BUEN ESTRENO Los Rugrats llegan a Advance con un título diseñado a su imagen y semejanza.



CUENTA CONMIGO

Encontrar a otros miembros de la panda supone poder encaramarnos a sus hombros para alcanzar lugares antes inaccesibles.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **THQ**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Niveles: **5 MUNDOS + SUBFASES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **63,06 € (10.490 PTA)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84
Son grandes y muy coloristas. Se mueven bien, con un scroll suave, y la ambientación es muy Rugrats.

SONIDO 82
Diferentes y pegadizas melodías. Efectos divertidos.

JUGABILIDAD 85
Se maneja muy bien y la estupenda ambientación invita a jugar sin descanso.

DURACIÓN 80
Un plataformas sencillo, de los de siempre, orientado a un público joven que sabrá disfrutarlo. Y no es corto, precisamente.

TOTAL 83

▲ Buena calidad técnica y estupenda ambientación.


▼ Si ya te afeitas con cuchilla o pasas de esta pandilla, quizá no sea lo que deseas.

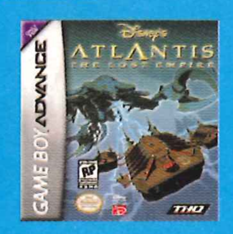
«Rugrats» tiene este mes rivales tan fuertes como «Harry Potter» o «Atlantis». Búscalos en Pags. 30 y 38

La gran aventura de Disney

ATLANTIS

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **3D6 GAMES**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Niveles: **15**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **60,04 € (9.990 PTA)**
- A la venta: **DICIEMBRE**

EL ANÁLISIS

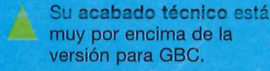
GRÁFICOS **84**
La animación de Milo es buena y los fondos son muy coloridos, aunque les falta más detalle.

SONIDO **87**
Las melodías son de una calidad más que notable y se adecúan bien a cada fase.

JUGABILIDAD **79**
El control es excelente, pero hacer siempre más o menos lo mismo termina cansando.

DURACIÓN **80**
Como en la versión para GBC, su orientación infantil condiciona su dificultad, ¡¡pero oye, son 15 fases!!

TOTAL 80



▲ Su acabado técnico está muy por encima de la versión para GBC.

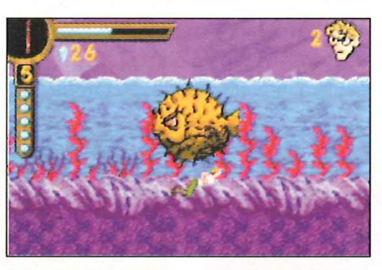
▼ Su desarrollo termina haciéndose algo **aburrido.**

Si el pasado mes nos ocupábamos de «Atlantis» para GB Color, en esta ocasión le toca a la versión para su "hermana mayor", que nos ha dejado un poquito más fríos de lo que esperábamos.

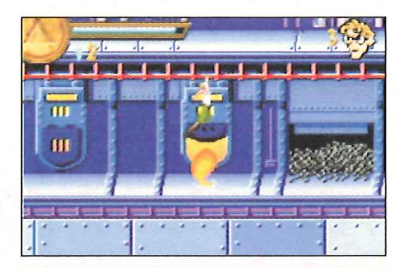
Demasiado monótono

En «Atlantis: El Imperio Perdido», la película de Disney, unos muchachos liderados por el intrépido Milo tratan de localizar la **Atlántida, una antigua y misteriosa civilización perdida.** Este argumento se ha llevado a la pantalla de nuestras Advance en forma de juego de plataformas de corte clásico, de ésos con **scroll multidireccional y recogida indiscriminada de ítems.** La mecánica consiste en que antes de cada fase se nos proporciona la lista de objetivos que debemos cumplir para completar el nivel. Una buena idea que debería darle variedad a la aventura, pero que no acaba de funcionar pues casi siempre terminamos enfrentándonos a lo mismo: recorrer de arriba abajo cada escenario y llegar al final sin ningún hueso roto. Así, al cabo de poco tiempo nos empieza a invadir una **sensación de aburrimiento,** algo que se podía haber evitado proponiendo mayor variedad. Se nos ocurre por ejemplo haber añadido la **opción de cambiar de protagonista** como sucedía en «Atlantis» de GBC.

En la parte positiva hay que destacar la **bien integrado que está el guión** en el juego, cosa que nos permite meternos más en el papel (sobre todo si has tenido oportunidad de ver la peli). Y por supuesto, si eres fan de Disney, disfrutarás con la **atmósfera** que los desarrolladores han sabido incluir. Aunque de todas maneras, tras la buena versión de GB Color, esperábamos un cartucho más rompedor, que superara a otros plataformas de Advance.



El tamaño de algunas criaturas es bastante aceptable, como este pececito.

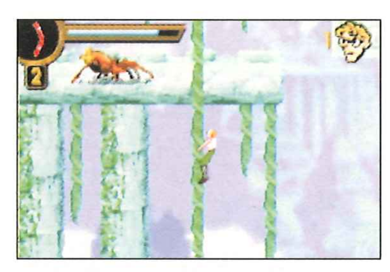


Aparte de animalejos varios, la aventura nos depara otra serie de peligros.

UN BUEN ASPECTO

Gráficamente es vistoso, pero su desarrollo facilón limita sus posibilidades.

En esta escena, Milo hace de Harrison Ford en Indiana y el Templo Maldito.



¿Subo o no subo? Es que esa arañita de ahí no me da muy buena espina...



La gama de movimientos de nuestro héroe de Disney es variadísima.



Vaya, esta especie de tiburón no la conocíamos todavía. ¿Será peligroso?

¡COMO EN LA "PELI"!





Uno de los aciertos de este juego es lo bien que se ha adecuado el guión original del film al desarrollo de la aventura. Incluso entre fase y fase se ofrecen secuencias de la película que ayudan a que nos metamos todavía más en el juego.

2002

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

2002

ENERO

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

FEBRERO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MARZO

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JULIO

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

NOVIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

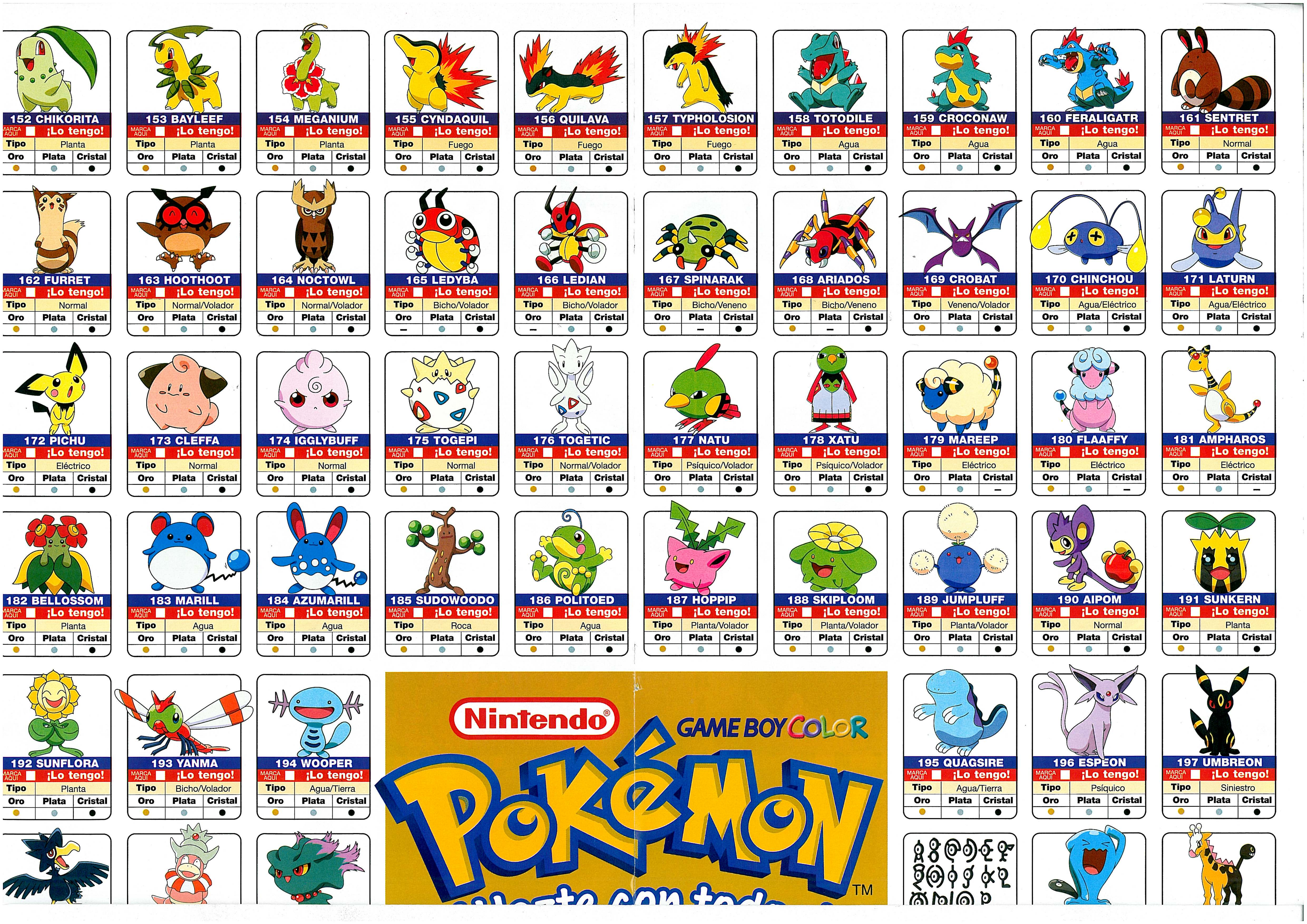
DICIEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29


POKéMON™
¡Hazte con todos!™


Pokémon™
¡Hazte con todos!™


152 CHIKORITA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
153 BAYLEEF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
154 MEGANIUM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
155 CYNDAQUIL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
156 QUILAVA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
157 TYPHOLOSION
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
158 TOTODILE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
159 CROCONAW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
160 FERALIGATR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
161 SENTRET
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Crista
162 FURRET
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
163 HOOTHOOT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Oro Plata Cristal
164 NOCTOWL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Oro Plata Cristal
165 LEDYBA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Oro Plata Cristal
166 LEDIAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Oro Plata Cristal
167 SPINARAK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Oro Plata Cristal
168 ARIADOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Oro Plata Cristal
169 CROBAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Volador
Oro Plata Cristal
170 CHINCHOU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Eléctrico
Oro Plata Cristal
171 LATURN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Eléctrico
Oro Plata Crista
172 PICHU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
173 CLEFFA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
174 IGGLYBUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
175 TOGEPI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
176 TOGETIC
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Oro Plata Cristal
177 NATU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico/Volador
Oro Plata Cristal
178 XATU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico/Volador
Oro Plata Cristal
179 MAREEP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
180 FLAAFFY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
181 AMPHAROS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Crista
182 BELLOSSOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
183 MARILL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
184 AZUMARILL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
185 SUDOWOODO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca
Oro Plata Cristal
186 POLITOED
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
187 HOPPIP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Volador
Oro Plata Cristal
188 SKIPLOOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Volador
Oro Plata Cristal
189 JUMPLUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Volador
Oro Plata Cristal
190 AIPOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
191 SUNKERN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Crista
192 SUNFLORA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
193 YANMA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Oro Plata Cristal
194 WOOPER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Tierra
Oro Plata Cristal
Nintendo®
GAME BOY COLOR
POKéMON™
195 QUAGSIRE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Tierra
Oro Plata Cristal
196 ESPEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Oro Plata Cristal
197 UMBREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Siniestro
Oro Plata Crista



152 CHIKORITA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
153 BAYLEEF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
154 MEGANIUM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
155 CYNDAQUIL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
156 QUILAVA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
157 TYPHLOSION
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
158 TOTODILE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
159 CROCONAW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
160 FERALIGATR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
161 SENTRET
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
162 FURRET
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
163 HOOTHOOT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Oro Plata Cristal
164 NOCTOWL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Oro Plata Cristal
165 LEDYBA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Oro Plata Cristal
166 LEDIAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Oro Plata Cristal
167 SPINARAK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Oro Plata Cristal
168 ARIADOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Oro Plata Cristal
169 CROBAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Volador
Oro Plata Cristal
170 CHINCHOU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Eléctrico
Oro Plata Cristal
171 LATURN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Eléctrico
Oro Plata Cristal
172 PICHU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
173 CLEFFA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
174 IGGLYBUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
175 TOGEPI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
176 TOGETIC
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Oro Plata Cristal
177 NATU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico/Volador
Oro Plata Cristal
178 XATU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico/Volador
Oro Plata Cristal
179 MAREEP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
180 FLAAFFY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
181 AMPHAROS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
182 BELLOSSOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
183 MARILL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
184 AZUMARILL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
185 SUDOWOODO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca
Oro Plata Cristal
186 POLITOED
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
187 HOPPIP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Volador
Oro Plata Cristal
188 SKIPLOOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Volador
Oro Plata Cristal
189 JUMPLUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Volador
Oro Plata Cristal
190 AIPOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
191 SUNKERN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
192 SUNFLORA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta
Oro Plata Cristal
193 YANMA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Oro Plata Cristal
194 WOOPER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Tierra
Oro Plata Cristal
Nintendo®
GAME BOY COLOR
POKéMON™
195 QUAGSIRE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Tierra
Oro Plata Cristal
196 ESPEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Oro Plata Cristal
197 UMBREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Siniestro
Oro Plata Cristal


™
¿Ya tienes los nuevos Pokémon de Johto? Si te falta alguno, búscalo aquí.
Nintendo® Acción
198 MURKROW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Siniestro/Volador
Oro Plata Cristal
199 SLOWKING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Oro Plata Cristal
200 MISDREAVUS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma
Oro Plata Cristal
201 UNOWN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Oro Plata Cristal
202 WOBBUFFET
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Oro Plata Cristal
203 GIRAFARIG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Psíquico
Oro Plata Cristal
204 PINECO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Oro Plata Cristal
205 FORRETRESS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Acero
Oro Plata Cristal
206 DUNSPARCE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
207 GLIGAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Volador
Oro Plata Cristal
208 STEELIX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Acero/Tierra
Oro Plata Cristal
209 SNUBBULL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
210 GRANBULL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
211 QWILFISH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Veneno
Oro Plata Cristal
212 SCIZOR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Acero
Oro Plata Cristal
213 SHUCKLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Roca
Oro Plata Cristal
214 HERACROSS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Lucha
Oro Plata Cristal
215 SNEASEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Siniestro/Hielo
Oro Plata Cristal
216 TEDDIURSA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
217 URSARING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
218 SLUGMA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
219 MAGCARGO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego/Roca
Oro Plata Cristal
220 SWINUB
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Tierra
Oro Plata Cristal
221 PILOSWINE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Tierra
Oro Plata Cristal
222 CORSOLA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Roca
Oro Plata Cristal
223 REMORAID
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
224 OCTILLERY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
225 DELIBIRD
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Volador
Oro Plata Cristal
226 MANTINE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Volador
Oro Plata Cristal
227 SKARMORY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Acero/Volador
Oro Plata Cristal
228 HOUNDOUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Siniestro/Fuego
Oro Plata Cristal
229 HOUNDOOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Siniestro/Fuego
Oro Plata Cristal
230 KINGDRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Dragón
Oro Plata Cristal
231 PHANPY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Oro Plata Cristal
232 DONPHAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Oro Plata Cristal
233 PORYGON 2
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
234 STANTLER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
235 SMEARGLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
236 TYROGUE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Oro Plata Cristal
237 HITMONTOP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Oro Plata Cristal
238 SMOOCHUM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Psíquico
Oro Plata Cristal
239 ELEKID
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
240 MAGBY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
241 MILTANK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
242 BLISSEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Oro Plata Cristal
243 RAIKOU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Oro Plata Cristal
244 ENTEI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Oro Plata Cristal
245 SUICUNE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Oro Plata Cristal
246 LARVITAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Oro Plata Cristal
247 PUPITAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Oro Plata Cristal
248 TYRANITAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Siniestro
Oro Plata Cristal
249 LUGIA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico/Volador
Oro Plata Cristal
250 HO-OH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego/Volador
Oro Plata Cristal
251 CELEBI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico/Planta
Oro Plata Cristal
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ and ® trademarks of Nintendo.


¡Hazte con todos!™
¿Ya tienes los nuevos Pokémon de Johto? Si te falta alguno, búscalo aquí.
Nintendo® Acción
198 MURKROW MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Volador Oro Plata Cristal
199 SLOWKING MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua/Psíquico Oro Plata Cristal
200 MISDREAVUS MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Fantasma Oro Plata Cristal
201 UNOWN MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Psíquico Oro Plata Cristal
202 WOBBUFFET MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Psíquico Oro Plata Cristal
203 GIRAFARIG MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal/Psíquico Oro Plata Cristal
204 PINECO MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Bicho Oro Plata Cristal
205 FORRETRESS MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Acero Oro Plata Cristal
206 DUNSPARCE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
207 GLIGAR MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Tierra/Volador Oro Plata Cristal
208 STEELIX MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Acero/Tierra Oro Plata Cristal
209 SNUBBULL MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
210 GRANBULL MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
211 QWILFISH MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua/Veneno Oro Plata Cristal
212 SCIZOR MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Acero Oro Plata Cristal
213 SHUCKLE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Roca Oro Plata Cristal
214 HERACROSS MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Bicho/Lucha Oro Plata Cristal
215 SNEASEL MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Hielo Oro Plata Cristal
216 TEDDIURSA MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
217 URSARING MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
218 SLUGMA MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Fuego Oro Plata Cristal
219 MAGCARGO MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Roca Oro Plata Cristal
220 SWINUB MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Tierra Oro Plata Cristal
221 PILOSWINE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Tierra Oro Plata Cristal
222 CORSOLA MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua/Roca Oro Plata Cristal
223 REMORAID MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua Oro Plata Cristal
224 OCTILLERY MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua Oro Plata Cristal
225 DELIBIRD MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Volador Oro Plata Cristal
226 MANTINE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua/Volador Oro Plata Cristal
227 SKARMORY MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Acero/Volador Oro Plata Cristal
228 HOUNDOUR MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Fuego Oro Plata Cristal
229 HOUNDOOM MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Siniestro/Fuego Oro Plata Cristal
230 KINGDRA MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua/Dragón Oro Plata Cristal
231 PHANPY MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Tierra Oro Plata Cristal
232 DONPHAN MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Tierra Oro Plata Cristal
233 PORYGON 2 MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
234 STANTLER MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
235 SMEARGLE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
236 TYROGUE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Lucha Oro Plata Cristal
237 HITMONTOP MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Lucha Oro Plata Cristal
238 SMOOCHUM MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Hielo/Psíquico Oro Plata Cristal
239 ELEKID MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico Oro Plata Cristal
240 MAGBY MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Fuego Oro Plata Cristal
241 MILTANK MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
242 BLISSEY MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Normal Oro Plata Cristal
243 RAIKOU MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Eléctrico Oro Plata Cristal
244 ENTEI MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Fuego Oro Plata Cristal
245 SUICUNE MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Agua Oro Plata Cristal
246 LARVITAR MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Roca/Tierra Oro Plata Cristal
247 PUPITAR MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Roca/Tierra Oro Plata Cristal
248 TYRANITAR MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Roca/Siniestro Oro Plata Cristal
249 LUGIA MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Volador Oro Plata Cristal
250 HO-OH MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Fuego/Volador Oro Plata Cristal
251 CELEBI MARCA AQUÍ ¡Lo tengo! Tipo Psíquico/Planta Oro Plata Cristal
© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ and ® trademarks of Nintendo.

El puzzle más adictivo

CHUCHU ROCKET!



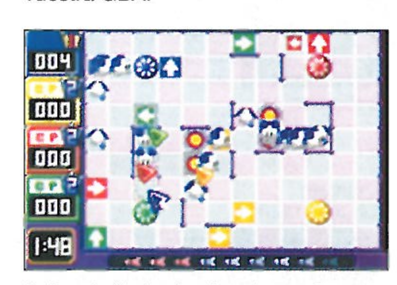
Para sorpresa de cuantos jugones aún ansían la llegada de Sonic a Game Boy Advance, resulta que el primer juego que Sega ha programado para la portátil de Nintendo es un puzzle simple y adictivo, eso sí, con ratones de por medio.

Infinita diversión

Por si hay alguien que todavía no se ha enterado, estamos hablando ni más ni menos que de «ChuChu Rocket!», conversión directa del juego del mismo nombre que apareció en su momento en Dreamcast (la consola de Sega), y que fue recibido con críticas muy positivas en todo el mundo.

Gran parte de su éxito se basó en la **sencillez de su control y en una mecánica de juego igual de simple aunque increíblemente adictiva.**

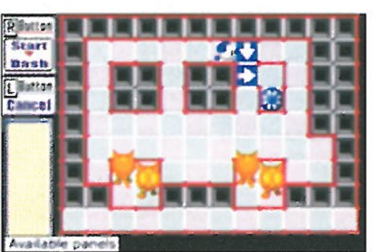
«ChuChu Rocket!» consiste en **guiar a todos los ratones** (con cara de ratón) que aparezcan en pantalla hasta la ratonera correspondiente (que tiene forma de cohete), evitando a los gatos mecánicos y otras trampas dispersas por el escenario. El tablero de juego es más o menos eso, un tablero, y la acción transcurre desde una vista aérea. En fin, para salvar a los ratones disponemos de una serie de **iconos direccionales** que debemos colocar en el suelo estratégicamente con la ayuda de un cursor, y nos van a servir tanto para variar la ruta de los ratoncitos como la de los gatos. ¿A que parece una "tontuna"? Pues **no sabéis lo divertido que puede llegar a ser.** Además, esta versión de bolsillo que ha preparado Sonic Team es un calco de la buena versión de Dreamcast, con gráficos similares, escenarios, mecánica de juego, aunque con la lógica excepción del modo online, que ha sido excluido. Lo demás, incluyendo el **frenético modo multijugador, los editores de personajes y escenarios y los más de ¡2500! niveles** están presentes en el cartucho. Así que está muy claro que estas navidades podréis aburriros... pero desde luego no será cuando conectéis este cartucho a vuestra GBA.



Coloca la flecha donde quieras y tus ratones seguirán esa dirección.

DIVERSIÓN A PARES

Con un único cartucho podemos participar en frenéticas batallas contra otros tres amigos, con el único objetivo de ver quién es el que consigue atrapar más ratoncitos. No tiene excusa, os lo vais a pasar como un Jimmy sin bozal.

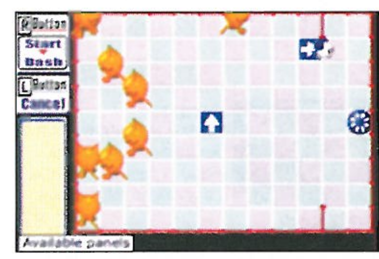


Como podéis comprobar, el diseño de algunos niveles es muy simpaticón.

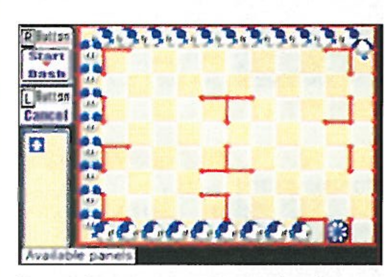


Puzzles, puzzles y más puzzles... ¡Y así hasta 2500! Id ahorrando para baterías.

¡¡CÓMO PICA!! La jugabilidad de «Chu Chu Rocket» no te dejará despegarte de tu GBA.

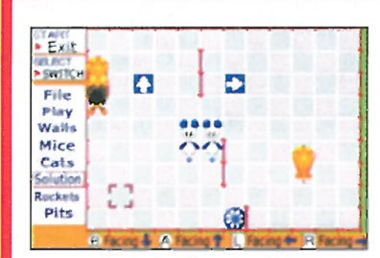


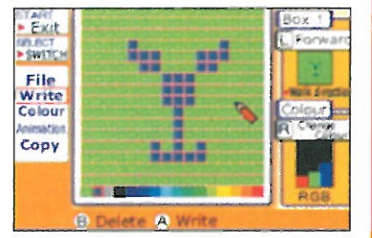
¡Qué injusto! ¡Ocho gatos contra un solo ratón! Menos mal que son más listos...



En ocasiones se muestran varias decenas de ratones sin que la acción se ralentice.

¡AL RICO EDITOR!





Por si no fuera suficiente con su escandaloso número de fases, en ChuChu Rocket! podemos **crear nuestros propios niveles, e incluso diseñar nuevos bichitos** para sustituir a los ratones. Vamos, que el juego es completito.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Niveles: **2500 + EDITOR**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-4 JUGADORES**

- Precio: **54,99 € (9.150 PTA)**
- A la venta: **DICIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Pese a su simpleza, destaca la cantidad de sprites que aparecen simultáneamente en pantalla.

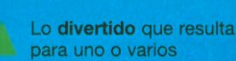
SONIDO 80
Las músicas amenizan las partidas y los efectos cumplen con su cometido.

JUGABILIDAD 92
Totalmente explosiva. Los puzzles están muy bien diseñados y los controles están "chupaos".

DURACIÓN 94
Con 2500 fases, editor de niveles y personajes y modo multiplayer, hay miga para mucho tiempo.

TOTAL

92



Lo **divertido** que resulta para uno o varios jugadores.



Técnicamente no es la bomba, pero tampoco nos importa mucho.

Tienes un completísimo catálogo con TODOS los juegos de GB Advance en Guía de compras Pág 49

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE

▷NINTENDO ▷Aventura
▷75,06 € (12.490 PTA) ▷1-4J,R,E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64

▷THQ ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.
Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK

▷UBISOFT ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.
Puntuación 89

DONKEY KONG 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J,R,E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!
Puntuación 97

EARTHWORM JIM 3D

▷VIRGIN ▷Plataformas
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.
Puntuación 85

EXCITEBIKE 64
▷NINTENDO ▷Motocross
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, C, E

Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.
Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX

▷NINTENDO ▷Carreras
▷36 € (5.990 PTA) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.
Puntuación 92

GOLDENEYE 007

▷NINTENDO ▷Espías
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.
Puntuación 94

JET FORCE GEMINI

▷NINTENDO ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.
Puntuación 95

KIRBY 64

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver como Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.
Puntuación 89

LYLAT WARS

▷NINTENDO ▷Acción
▷36 € (5.990 PTA) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.
Puntuación 88

MARIO GOLF

▷NINTENDO ▷Golf
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.
Puntuación 88

MARIO PARTY 2

▷NINTENDO ▷Tablero
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.
Puntuación 92

MARIO PARTY 3
▷NINTENDO ▷Tablero
▷72,06€ (11.990 PTA) ▷1-4J, T

Sí, jugar solo está bien, pero nada es comparable a echar una tarde de diversión total con tres amigos. Y para eso ha sido creado, nos han concedido este «MP3». Tenéis 70 minijuegos nuevos, cinco tableros (más los ocultos), dos nuevos personajes, y un modo de juego, el duelo, que es tanto o más entretenido que el modo normal. Hace poco que ha salido a la venta, así que todavía tenéis tiempo de haceros con él.
Puntuación 92

«Pokémon Stadium 2» y «Paper Mario» lideran la lista de los títulos más vendidos.

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.
Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA

▷NINTENDO ▷Carreras
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.
Puntuación 89

MONACO GP 2

▷UBI SOFT ▷Carreras
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.
Puntuación 93

NBA COURTSIDE

▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷36 € (5.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.
Puntuación 90

NBA JAM 2000

▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C R E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.
Puntuación 92

NBA LIVE 2000

▷EA ▷Baloncesto
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.
Puntuación 91

PAPER MARIO

▷NINTENDO ▷RPG
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1J, R
Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien hecho. Alucinad con los gráficos.
Puntuación 96

PERFECT DARK

▷Nintendo ▷Espías
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1-4J R E T
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?
Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE

▷NINTENDO ▷Tetris
▷75,07 € (12.490 PTA) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.
Puntuación 90

POKéMON SNAP

▷NINTENDO ▷Fotografía
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.
Puntuación 94

POKéMON STADIUM

▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.
Puntuación 93

POKéMON STADIUM 2
▷NINTENDO ▷Combate
▷72,06 € (11.990 PTA) ▷1-4J, T

Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, especialmente en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, y ya está.
Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
1. POKéMON STADIUM 2
2. PAPER MARIO
3. EXCITEBIKE 64
4. BANJO TOOIE
5. PERFECT DARK
6. LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
7. MARIO PARTY 3
8. SUPER SMASH BROS.
9. MARIO TENNIS
10. TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

RAYMAN 2

▷UBI ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.
Puntuación 95

RIDGE RACER 64

▷NAMCO ▷Carreras
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.
Puntuación 92

¿Aún no os habéis enterado? «Pokémon Snap» por sólo 36 €, o sea 5.990 PTA

SUPER SMASH BROS.

▷NINTENDO ▷Lucha
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.
Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷78,07 € (12.990 PTA) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.
Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

▷NINTENDO ▷RPG-Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.
Puntuación 99

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

▷ACCLAIM ▷Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J C R E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.
Puntuación 94

WAVE RACE 64
▷NINTENDO ▷Carreras
▷39 € (6.490 PTA) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!
Puntuación 95

ABREVIATURAS UTILIZADAS ▷ J: número de jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

ARMY MEN ADVANCE

▷3DO ▷Acción
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Un título muy entretenido, con un aspecto gráfico a la altura, pero que te deja con ganas de mucho más.
Puntuación 78

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO



▷THQ ▷Plataformas
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J
Sigue el hilo de la película, y gráficamente es vistoso, pero peca de un desarrollo algo facilón.
Puntuación 80

BOMBERMAN TOURNAMENT



▷ACTIVISION ▷Aventura/Acción
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-4J 1 Cartucho
Un "dos por uno" con un buen modo historia y un "battle" tremendamente jugable y divertido.
Puntuación 93

BATMAN VENGEANCE



▷UBI SOFT ▷Acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Cuatro estilos de juego (desde las plataformas a conducir por las calles de Gotham) para un título entretenido.
Puntuación 80

LA NOVEDAD DEL MES

ISS ADVANCE

▷KONAMI ▷Fútbol
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1-2J
La saga de Konami aterriza en Advance con una proeza de gráficos y jugabilidad. Mirad el tamaño de esos jugadores, y leed sus nombres reales. En total, 40 selecciones en juego, listas para que controlemos sus evoluciones (y estrategia). Que para eso se han habilitado los cuatro botones de nuestra Advance.
Puntuación 92

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON



▷KONAMI ▷Aventura
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Castlevania es una aventura genial, con plataformas, mucha acción y buenos toques de rol.
Puntuación 95

CHUCHU ROCKET! NUEVO



▷SEGA ▷Puzzle/habilidad
▷54,99 € (9.150 PTA) ▷1J
Salva a los ratones dirigiendo sus pasos sobre el tablero de juego. Esquema sencillo, eficacia segura.
Puntuación 92

ESPN X-GAMES SKATEBOARDING



▷KONAMI ▷Skate
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1 J
Las acrobacias en los "half pipes", geniales. Un poco mediocre cuando nos lanzamos a los circuitos.
Puntuación 79

FINAL FIGHT ONE



▷CAPCOM ▷Beat'em up
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1-2J
Completísima versión del juego "avanza-golpea" más famoso de la Historia. Para históricos y novatos.
Puntuación 86

FROGGER'S ADVENTURE NUEVO

▷KONAMI ▷Aventura
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Manejamos una rana lista y verde que, a base de saltitos de cuadro en cuadro, debe recorrer cinco mundos.
Puntuación 81

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY



▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Delirante sensación de velocidad a bordo de naves pre-renderizadas, con una tremenda jugabilidad.
Puntuación 93

GT ADVANCE



▷THQ ▷Carreras
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1-2J
Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos... y su precio.
Puntuación 89

HARRY POTTER NUEVO

▷ELECTRONIC ARTS ▷Aventura
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Una aventura en la que gráficos, puzzles y acción se hacen contigo. Pero podrían haberse hecho más.
Puntuación 80

INSPECTOR GADGET NUEVO



▷LSP ▷Plataformas
▷63,06 € (10.490 PTA) ▷1-3 J
Esta "gadgetoaventura" sabrá satisfacer a los fans de la serie de dibujos. El resto, puede probar.
Puntuación 82

IRIDION 3D

▷THQ ▷Shooter
▷66,05 € (10.990 PTA) ▷1J
Este shoot'em up encierra un trabajo técnico sobresaliente, y rezuma dificultad por los cuatro costados.
Puntuación 90

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR



▷KONAMI ▷Acción
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Sólamente el ambiente de película de éxito que ofrece, justificaría que te hicieras con este juego.
Puntuación 62

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER



▷KONAMI ▷Simulación
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Construye tu propio parque de atracciones jurásico en la pantalla de tu Advance. Es superadictivo.
Puntuación 81

KRAZY RACERS



▷KONAMI ▷Carreras
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1-4J
Un duro rival para Mario Kart. Destaca por su adictiva mecánica y sus formidables escenarios.
Puntuación 92

KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.
Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT



▷NINTENDO ▷Velocidad
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Esta carrera ofrece un perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Y tiene a Mario.
Puntuación 96

PHALANX



▷KEMCO ▷Shooter
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J
Un matamarcianos de órdago al que le pierde el tamaño, escaso y algo confuso, de los gráficos.
Puntuación 81

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01.	SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
02.	MARIO KART SUPER CIRCUIT
03.	FINAL FIGHT ONE
04.	SUPER MARIO ADVANCE
05.	RAYMAN ADVANCE
06.	TOTAL SOCCER 2002
07.	JURASSIC PARK III: PARK BUILDER
08.	CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
09.	TONY HAWK'S PRO SKATER 2
10.	SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

PREHISTORIK MAN



▷TITUS ▷Plataformas
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
Un plataformas divertido que explota perfectamente las características técnicas de la Advance.
Puntuación 89

RAYMAN

▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Excelente nivel gráfico, escenarios impresionantes, ¡y qué animaciones! Por eso es de los más vendidos.
Puntuación 92

READY 2 RUMBLE BOXING 2



▷MIDWAY ▷Lucha
▷54,03 € (8.990 PTA) ▷1J
Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces… hasta el KO.
Puntuación 80

RUGRATS IN CASTLE CAPERS



▷THQ ▷Plataformas
▷63,05 € (10.490 PTA) ▷1J
Una nueva aventura de estos chicos en pañales, que por cierto lucen muy bien. Para los jóvenes de la casa.
Puntuación 83

SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE



▷THQ ▷Plataformas
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1J
Te parecerá estar dentro de los dibujos animados, pero una vez en juego es monótono y sin alicientes.
Puntuación 62

SPIDERMAN MISTERIO'S MENACE

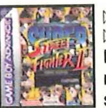
▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1J
Una acertada mezcla de plataformas y beat'em up que sabrá satisfacer a los amantes del héroe arácnido.
Puntuación 90

SPYRO THE DRAGON



▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Acción-Aventura
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1 J
El dragón morado vuelve con una nueva historia, vista isométrica y el tono aventurero de otras versiones.
Puntuación 88

STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL



▷CAPCOM ▷Lucha
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2 J
Dieciséis personajes, escenarios rediseñados, golpes espectaculares, si te gusta la lucha, es tu opción.
Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-4J, 1 cartucho
Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.
Puntuación 94

TONY HAWK 2

▷ACTIVISION ▷Skate
▷57,04 € (9.490 PTA) ▷1J
Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.
Puntuación 96

TOP GEAR GT



▷KEMCO ▷Carreras
▷51,03 € (8.490 PTA) ▷1-4J
Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.
Puntuación 78

TOTAL SOCCER 2002

▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷54,06 € (8.995 PTA) ▷1-2J
Un genial y exigente simulador con 174 equipos, jugadores reales y un manejo ágil y sencillo.
Puntuación 90

WARIOLAND 4

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J
La saga Warioland se estrena en Advance con un titulazo, capaz de plantar cara a nuestro Mario de siempre. El "rollo" Wario, eso de ser malote y copiar las habilidades de los enemigos, os atrapará como nunca esta vez, y además promete innumerables risas porque él, el gran Wario, ya no es invulnerable. Ahora tendrá que encontrar corazones y energía para recuperar su vitalidad. Porque no todo el mundo le querrá igual en el juego.
Puntuación 92

X-MEN REIGN OF APOCALYPSE



▷ACTIVISION ▷Beat'em Up
▷60,04 € (9.990 PTA) ▷1-2 J
No se ha estrenado la Patrulla X con el mejor pie. Al juego le falta algo de gancho y más variedad.
Puntuación 76

NUESTRA RECOMENDACIÓN ¿Qué tal un buen partido de fútbol en tu portátil? Tienes para elegir «Total Soccer 2002» y el nuevo «ISS».

24 HORAS DE LE MANS



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC



Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

▷THQ ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La última película de Disney se convierte en un plataformas para el público más infantil de la casa.
Puntuación 82

BARÇA MANAGER 2000



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un mánager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE



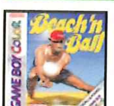
▷UBI SOFT ▷Arcade
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE



▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL



▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY



▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Planteado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.
Puntuación 80

CROC 2



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. POKéMON CRISTAL
2. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL
3. LEGEND OF ZELDA: AGES
4. LEGEND OF ZELDA: SEASONS
5. SHREK
6. SUPER MARIO BROS DX
7. POKéMON PLATA
8. POKéMON ORO
9. WARIOLAND 3
10. TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

DONKEY KONG COUNTRY



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷42,01 € (6.990 PTA)▷1-2J, GBC, I.
Un plataformas increíble con acción a raudales y divertido como ninguno. Rare, mejor que nunca.
Puntuación 95

DRACULA

▷CRYO ▷Aventura
▷29,99 € (4.990 PTA) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.
Puntuación 81

DRIVER



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

EL PLANETA DE LOS SIMIOS (NUEVO)



▷UBI ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J
Un plataformas que destaca por las animaciones del protagonista, y una trama basada en la película original.
Puntuación 80

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



▷EA SPORTS ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT



▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HORMIGAZ RACING



▷EA ▷Carreras
▷36,03 € (5.995 PTA) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

HYPE-THE TIME QUEST



▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas, pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES



▷THQ ▷Aventura
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE



▷VIRGIN ▷Kárate
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS



▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY



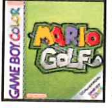
▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA



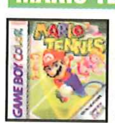
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS



▷NINTENDO ▷Tenis
▷36,00 € (5.990 PTA)▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID



▷KONAMI ▷Aventura
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA



▷NINTENDO ▷Carreras
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MICROMACHINES V3



▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...
Puntuación 92

PERFECT DARK



▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98 € (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokemanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.
Puntuación 91

POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1-2J, Printer Infr.
El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación 98

POKéMON ORO Y PLATA

▷NINTENDO ▷RPG
▷45,02 € (7.490 PTA) ▷1/2J, GB, Infr., Printer





Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.
Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.

Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.

Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷20,98€ (3.490 PTA) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...

Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.

Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.

Puntuación 84

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL GAIDEN



▷CAPCOM ▷Aventura
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1J



Por fin la saga más famosa de Capcom visita GBC. Y lo hace con todas las consecuencias. Nuestro olvidado Barry, del primer Resident, se adentra en un transatlántico poblado de violentas criaturas que abatirá a tiros y cuchilladas, mediante un original sistema de combate. Aunque esta vez no procede apagar la luz, pasarás miedo

Puntuación 85

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.

Puntuación 89

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.

Puntuación 90

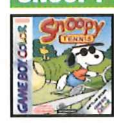
LA NOVEDAD DEL MES
HARRY POTTER



▷ELECTRONIC ARTS ▷RPG
▷42,01 € (6.990 PTA) ▷1-2J
Llega una nueva manera de ver a Harry. Si te emocionas con sus libros y has flipado con la película, es hora de caerte de espaldas con su juegazo para GBC. Es RPG puro, pero nada duro. Tienes todo a tu favor para pasarlo en grande: realistas gráficos que exprimen la paleta de colores, sistema de combate por turnos, un mundo por descubrir, y ciento y pico personajes ¡hablando en castellano!

Puntuación 96

SNOOPY TENNIS



▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷34,99 € (5.822 PTA) ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.

Puntuación 90

SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.

Puntuación 88

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷36,00€ (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.

Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.

Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.

Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷32,99 € (5.490 PTA) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.

Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.

Puntuación 94

SUPERNENAS (LUCHA CON ÉSE)



▷UBI ▷Plataformas
▷42,04 € (6.995 PTA) ▷1J, GBC
Completa la trilogía, pero no aporta nada realmente interesante a la serie. Sí, fiel a los dibus de la tele.

Puntuación 70

THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Tiene una buena historia, acción, pero problemillas con la Inteligencia de los enemigos lo tiran para atrás.

Puntuación 77

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.

Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD



▷THQ ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lara continúa luciéndose en pantalla, y eso que esta vez le espera el doble de acción.

Puntuación 92

TONIC TROUBLE

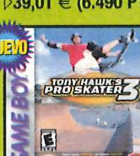


▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.

Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J



Al final, lo han conseguido. Si los otros dos no te convencieron, es porque te gusta el skate de verdad. Aquí está tu oportunidad. A tu disposición, los doce mejores skaters profesionales del mundo, con más de 25 tricks reales, y… (redoble) ¡LA INCLUSIÓN DE MANUALS! Lo que significa combos gigantescos para todo el que lo juegue a tope

Puntuación 88

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.

Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.

Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM

▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.

Puntuación 87

RESÉRVALOS

EN DICIEMBRE...

▷THE FISH FILES
▷MICROIDS



Una aventura gráfica que os va a dejar sin habla. No sólo por su alocado argumento, con extraterrestres y peces rojos de por medio, sino además por su revolucionario engine HiColor, que permite imágenes con más de 2.000 colores a pantalla completa y efectos visuales nunca vistos en una portátil. Un puntazo que va a poner la Game Boy por las nubes.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.

Puntuación 91

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".

Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.

Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men, combinados en un beat'em up clásico.

Puntuación 85

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC
Lobezno protagoniza un entretenido arcade al que se echa en falta algo más de variedad.

Puntuación 84

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷39,01 € (6.490 PTA) ▷1J, GBC



Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.

Puntuación 99

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷36,00 € (5.990 PTA) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.

Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN La versión Game Boy Color de «Harry Potter» es la mejor de todas las que han salido. ¡Llévatela por 42,01€!

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Detalles de los 100 nuevos Pokémon.
- Pistas y objetos para caminar tranquilo hasta la Ruta 39.

Los Perros Legendarios ya son nuestros

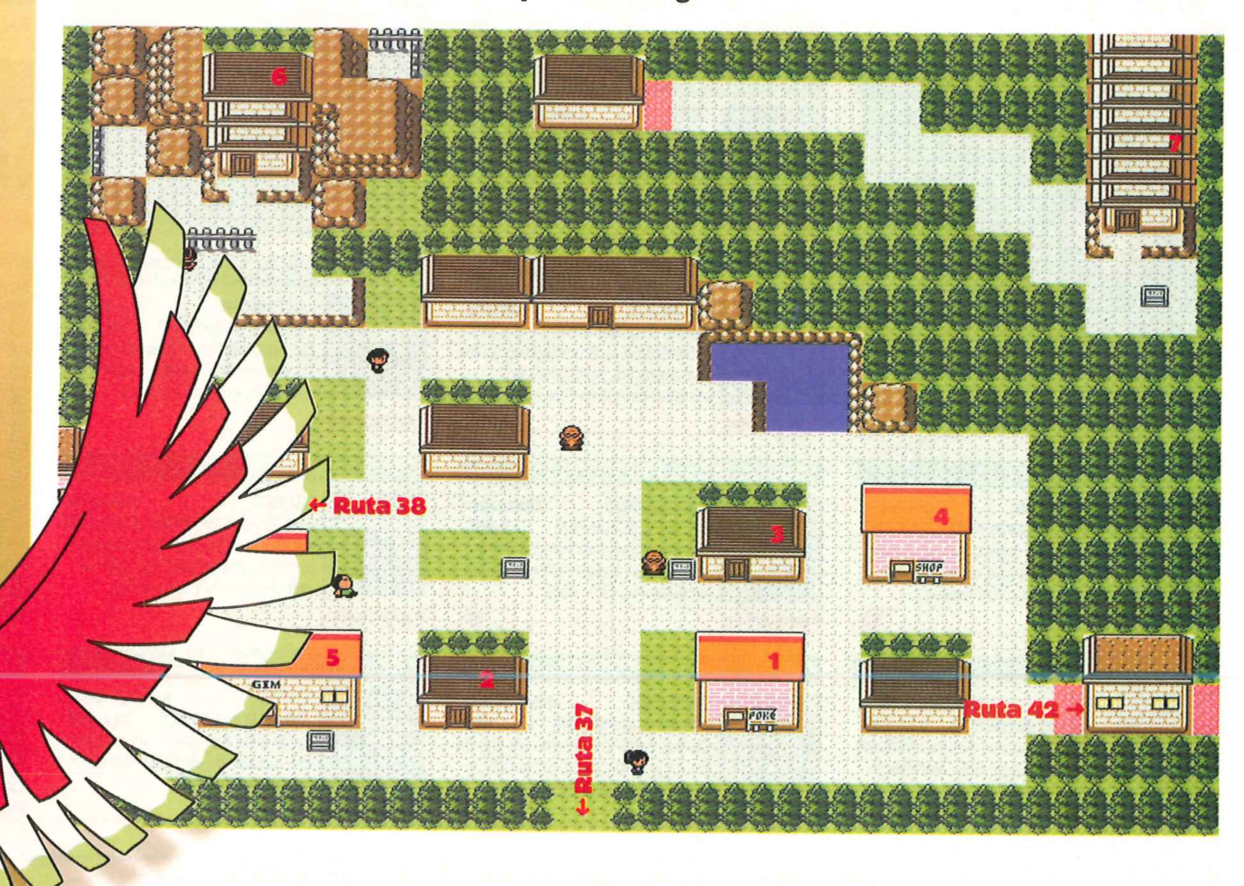
POKéMON ORO Y PLATA

OCTAVA PARTE

De camino a la Ruta 39 nos las veremos con el implacable Morti, líder del gimnasio de Ciudad Iris; nos haremos con Buscaobjetos y Revivir; visitaremos Torre Hojalata y Torre Quemada... No está mal para una entrega.

Ciudad Iris

Una ciudad, dos torres, un incendio y unos Pokémon legendarios. Mmm, nos da en la nariz que tendremos que investigar.





NO LO OLVIDES



1 Bill y la CÁPSULA DE TIEMPO



Siempre que llegas a una nueva ciudad, tu primera visita debe ser al Centro Pokémon. Esta vez te encontrarás con Bill y te enterarás de que mañana estarán listas todas las **CÁPSULAS del TIEMPO de todos los Centros Pokémon.** Esto quiere decir que a partir de ese momento podrás traer a tus queridos Pokémon de las **ediciones Roja, Azul y Amarilla para que te ayuden** en esta nueva aventura. Recuerda que no podrás intercambiar nuevos Pokémon o Pokémon con nuevos movimientos entre las ediciones anteriores y tu cartucho Oro o Plata.

2 El BUSCAOBJETOS y los tesoros ocultos



En la casa que hay justo a la izquierda del Centro Pokémon te harán entrega de un nuevo artilugio: el **BUSCAOBJETOS**. Este aparato **detectará objetos que no puedes ver y que se encuentren a tu alrededor,** pero serás tú quien deberá encontrarlo paseando y pulsando A hasta que lo recojas.

Observa que **junto al hombre** que te da el BUSCAOBJETOS hay una **mesa con un libro encima.** Acércate al libro y lee la **historia de CUIDAD IRIS y de los Pokémon legendarios.**

3 MO03 o SURF



En el **TEATRO DE DANZA actúan las CHICAS KIMONO.** Cada una te desafiará con una de las cinco evoluciones de Eevee, todas de nivel 17: **Vaporeon, Flareon, Jolteon, Umbreon y Espeon)**. Cuando las derrotes, un espectador entusiasmado te regalará la MO03 o SURF.

Si enseñas SURF al Pokémon adecuado, podrás **utilizarlo para navegar por el agua una vez que hayas ganado la Medalla Niebla.**

4 Tienda



En la tienda de Ciudad Iris podrás encontrar un producto muy interesante: **REVIVIR.** Úsalo para **reanimar a los Pokémon** que pierdan todos sus PS durante el combate. Además, por si necesitas otros objetos, aquí te ofrecemos una lista de precios.

LISTA DE PRECIOS

Poké Ball	200	**Antiquemar**	250
Antiparalizar	200	**Súper Poción**	700
Súper Ball	600	**Antihielo**	250
Despertar	250	**Antídoto**	100
Poción	300	**Revivir**	1500

214 HERACROSS

Este fuerte POKÉMON clava su preciado cuerno en la tripa del enemigo, lo eleva y luego lo arroja.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 6	Cornada	Normal
Nv 12	Aguante	Normal
Nv 19	Ataque Furia	Normal
Nv 27	Contador	Lucha
Nv 35	Derribo	Normal
Nv 44	Inversión	Lucha
Nv 54	Megacuerno	Bicho
–	–	–

EVOLUCIÓN
Heracross



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Lucha
Oro	●
Plata	●

215 SNEASEL

Sus ocultas garras son muy afiladas. Si le atacan, extiende sus garras y asusta al enemigo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 9	Ataque Rápido	Normal
Nv 17	Chirrido	Normal
Nv 25	Finta	Siniestro
Nv 33	Golpes Furia	Normal
Nv 41	Agilidad	Psíquico
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 57	Paliza	Siniestro
–	–	–

EVOLUCIÓN
Sneasel



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Siniestro/Hielo
Oro	–
Plata	●

216 TEDDIURSA

Si encuentra miel, brillará la marca de su frente. Se lame las garras cuando están llenas de miel.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 8	Lengüetazo	Fantasma
Nv 15	Golpes Furia	Normal
Nv 22	Finta	Siniestro
Nv 29	Descanso	Psíquico
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 43	Ronquido	Normal
Nv 50	Golpe	Normal
–	–	–

EVOLUCIÓN
Teddiursa ▶ Ursaring (Nv 30)



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	–

217 URSARING

Aunque trepa muy bien, prefiere agitar los árboles con sus patas y comer las BAYAS caídas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Arañazo	Normal
–	Malicioso	Normal
–	Lengüetazo	Fantasma
–	Golpes Furia	Normal
–	Finta	Siniestro
–	Descanso	Psíquico
Nv 39	Cuchillada	Normal
Nv 49	Ronquido	Normal
Nv 59	Golpe	Normal
–	–	–

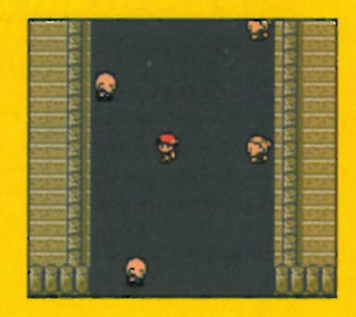
EVOLUCIÓN
Teddiursa ▶ Ursaring (Nv 30)



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	–

5 Gimnasio



En este gimnasio los **entrenadores están especializados en Pokémon de Tipo FANTASMA.** Para llegar hasta **Morti, el líder** del gimnasio, hay que sortear un campo de energía que te empujará a la entrada del gimnasio si no sigues el camino correcto. Es sencillo: enfrente de cada entrenador hay un camino en forma de L sin campo de energía.

6 Torre Quemada



En Ciudad Iris vivían tres Pokémon muy veloces que habían nacido del agua, del fuego y del rayo. Para **liberar e intentar capturar Raikou, Entei y Suicune,** los llamados Perros Legendarios, mira unas páginas más adelante, en esta misma guía.

7 Torre Hojalata



Para llegar hasta la Torre Hojalata debes entrar en la **casa que hay junto al lago y atravesar el pasadizo.** Antes deberás haber conseguido la medalla del GIMNASIO de Ciudad Iris o uno de los monjes te impedirá el paso. Puedes leer los trucos de esta torre más adelante.



Pokétruco

A los ataques cuyos efectos se combinan a la perfección se les llama combo. Un ejemplo de combo son los movimientos HIPNOSIS y COME SUEÑOS del Gengar de Morti, pero existen más.

Los buenos entrenadores investigan para conseguir sus propios combos mortíferos. Para que te hagas una idea te daremos algunos ejemplos de combos descubiertos:

- **DANZA LLUVIA + TRUENO:** Trueno (MT25) es el ataque eléctrico más potente, pero también resulta poco preciso. **Usa primero Danza Lluvia (MT18) y conseguirás que Trueno nunca falle.**

- **DÍA SOLEADO + RAYO SOLAR:** Rayo Solar (MT22) es **el ataque de tipo planta más potente.** Su problema es que cada vez que se usa hay que perder un turno mientras el Pokémon se recarga. Sin embargo, si usas Rayo Solar después de Día Soleado (MT11) no será necesario perder ningún turno.

- **AGUANTE + INVERSIÓN:** Aguante (MT20) es un movimiento que **permite soportar cualquier ataque, dejando a tu Pokémon con al menos 1 PS.** El ataque Inversión aumenta su poder si el Pokémon que lo usas tiene pocos PS. Por lo tanto, si a tu Pokémon le quedan pocos PS sería ideal que use Aguante y luego Inversión para dar un último golpe antes de debilitarse.

Líder Pokémon #4

Morti es el líder de un gimnasio en el que todos están especializados en Pokémon tipo Fantasma. Sin duda este combate es el más duro de todos los que has disputado.

No olvides que los ataques de tipo Normal o de tipo Lucha nunca harán nada a los Pokémon de tipo Fantasma.

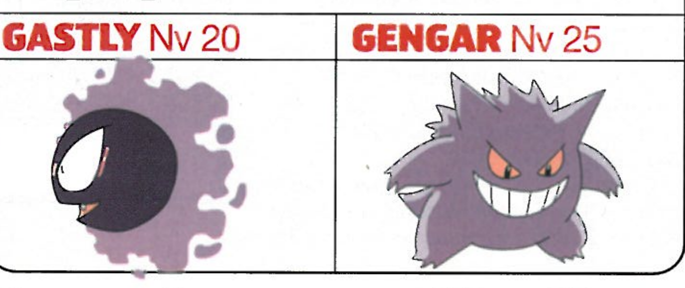


Morti

Todos sus Pokémon son de tipo Fantasma y Veneno. La gran velocidad de Gengar junto con el combo (o combinación de movimientos) formado por Hipnosis y Come Sueños, le convierten en un Pokémon temible.

Equipo de Morti

GASTLY Nv 20	GENGAR Nv 25



Consejos para Morti

Será efectivo usar **Pokémon con ataques Siniestro** (dañan a Fantasma) o con **ataques Psíquicos o de tipo Tierra** (dañan al Veneno).

Si al principio elegiste a **Totodile,** a estas alturas conocerá el ataque **MORDISCO** de tipo siniestro. Si no, inténtalo con el Pokémon hembra más poderoso y **ATRACCIÓN (MT45)** contra el Gengar macho de Morti.

Premios Morti

MEDALLA NIEBLA

Con esta medalla **te obedecerán todos los Pokémon hasta nivel 50.** Todos los Pokémon con SURF podrán utilizarla fuera de una batalla.

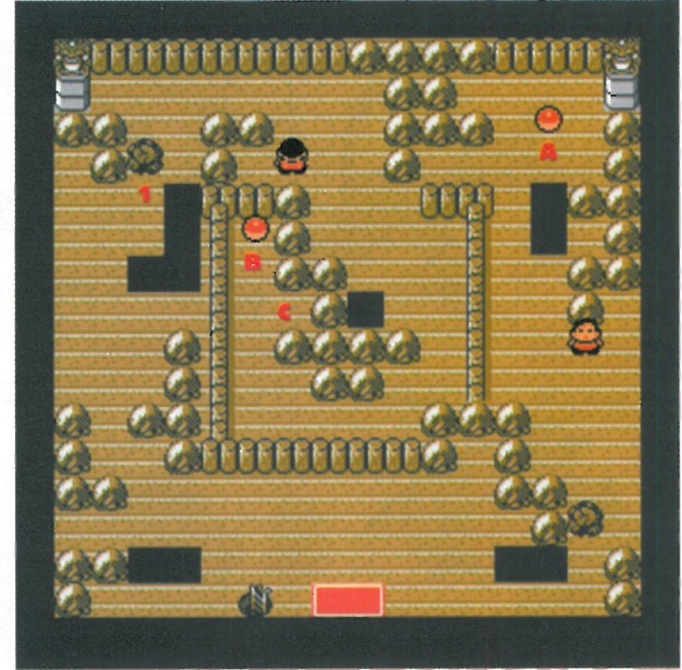
MT 30, BOLA SOMBRA

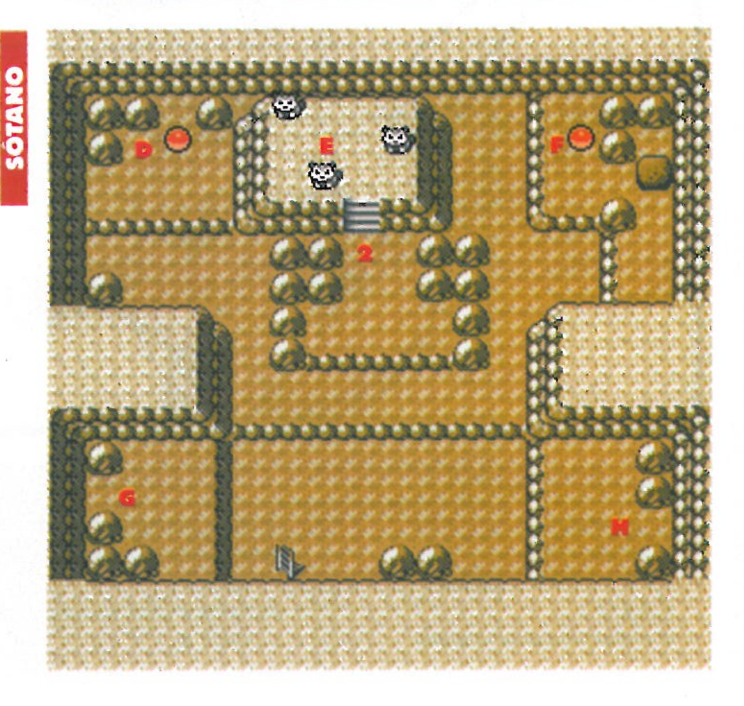
Ataque de **tipo Fantasma potente y preciso,** muy adecuado para eliminar a los Pokémon Psíquico. Tiene la probabilidad de 1 entre 5 de reducir la **DEFENSA ESPECIAL.**

Torre Quemada

Desde que esta torre se quemó, los fuertes Pokémon voladores de Ciudad Iris no han vuelto a ser vistos. Sin embargo, Torre Quemada alberga aún el misterio de los perros legendarios: Raikou, Entei y Suicune.









218 SLUGMA

No duerme nunca. Tiene que seguir moviéndose porque si se detiene, su cuerpo de lava podría enfriarse.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Polución	Veneno
Nv 8	Ascuas	Fuego
Nv 15	Lanza Rocas	Roca
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 29	Amnesia	Psíquico
Nv 36	Lanzallamas	Fuego
Nv 43	Avalancha	Roca
Nv 50	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Slugma ▶ Magcargo (Nv 38)



219 MAGCARGO

La concha de su lomo son rastros de piel enfriada y endurecida. Se rompe fácilmente con sólo tocarla.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Polución	Veneno
–	Ascuas	Fuego
–	Lanza Rocas	Roca
–	Fortaleza	Normal
–	Amnesia	Psíquico
–	Lanzallamas	Fuego
Nv 48	Avalancha	Roca
Nv 60	Golpe Cuerpo	Normal
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego/Roca
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Slugma ▶ Magcargo (Nv 38)



220 SWINUB

Frota su hocico contra el suelo para desenterrar comida. A veces descubre aguas termales.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 10	Nieve Polvo	Hielo
Nv 19	Aguante	Normal
Nv 28	Derribo	Normal
Nv 37	Neblina	Hielo
Nv 46	Ventisca	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Swinub ▶ Piloswine (Nv 33)



221 PILOSWINE

Como su largo vello corporal le impide ver con claridad, sigue atacando repetidamente.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Nieve Polvo	Hielo
–	Aguante	Normal
–	Derribo	Normal
Nv 33	Ataque Furia	Normal
Nv 42	Neblina	Hielo
Nv 56	Ventisca	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Swinub ▶ Piloswine (Nv 33)



NO LO OLVIDES



1 Usa GOLPE ROCA



Para llegar al agujero del centro y caer en la zona en la que están las **estatuas de los Perros Legendarios,** necesitas usar la MT 08 (Golpe Roca) que conseguiste en la Ruta 36. Enséñasela a un Pokémon que la pueda aprender y podrás **partir las rocas** que obstaculizan tu camino.

2 Libera y captura a Raikou, Entei y Suicune

Salta por el agujero central de la planta baja. Caerás frente a unas escaleras y cuando intentes subirlas podrás ver como unas **estatuas cobran vida [1].** Ya tenemos a **Raikou, Entei y Suicune libres** y corriendo por Johto a toda velocidad.

Estos Pokémon tienen **nivel 40, son veloces, huidizos y están continuamente desplazándose** por todas las rutas de Johto. De hecho, cada vez que entras o sales de una ruta ellos también cambian de ruta. Lo primero que hay que hacer para facilitar su captura es **localizarlos** y para ello puedes hacer lo siguiente:

- **Compra varios MÁX. REPELENTES** (por ejemplo en Ciudad Endrino).
- Coloca en el primer lugar de tu equipo a un **Haunter de nivel 40 que sepa Hipnosis.** Con él, la mayoría de las veces podrás dormir a Raikou, a Entei o a Suicune antes de que emprendan la huida.
- Con Haunter como jefe de tu equipo Pokémon, **usa un Máx. Repelente y explora una ruta.** La forma de funcionar de los repelentes hace que sólo aparezcan ante ti los Pokémon de nivel igual o superior al del primer Pokémon de tu equipo. Es decir, con un Haunter de nivel 40 solo aparecerán Raikou, Entei o Suicune si están en la ruta explorada.
- **Gasta uno o dos Máx. Repelentes por ruta.** Si no encuentras a ninguno cambia de ruta.

A partir del momento en el que veas a Raikou, Entei o Suicune, la **Pokédex te informará, utilizando la función ÁREA, de la posición del Pokémon que hayas visto [2].** De esta forma, cada vez que entres en una ruta puedes consultar la posición de la bestia buscada y si coincide con la tuya, usar los Máx. Repelentes para buscarlos por la hierba.

En general, con respecto a la captura de estos tres Pokémon debes tener en cuenta las siguientes cosas:

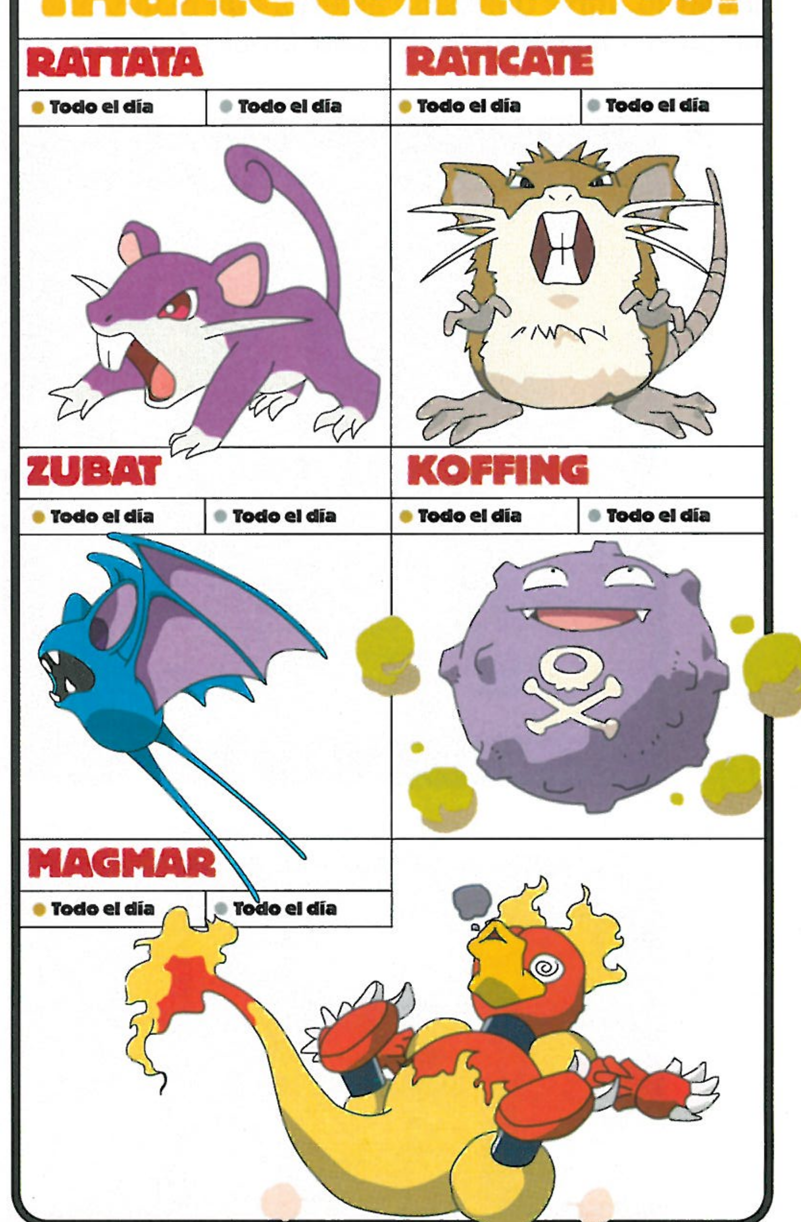
- La mayoría de las veces **huirán.**
- El daño que les hagas antes de huir lo conservarán para la próxima vez.
- Aparte de la Master Ball, la **Rapid Ball y la Ultra Ball** son las **Ball más adecuadas para capturarlos [3].**
- Rara vez estarán en la misma ruta que tú, pero no desesperes porque a tarde o temprano ocurrirá.

¡TU RIVAL!



Cuando entres en Torre Quemada encontrarás a tu rival buscando a un Pokémon legendario.

Esta vez te retará con un **Haunter de nivel 20, un Magnemite de nivel 18, un Zubat de nivel 20 y un Bayleef o un Quilava o un Croconaw de nivel 22.** Como para tenerle miedo, la verdad. Pero que sepas que si Haunter utiliza su **ataque MALDICIÓN** contra algún Pokémon, eliminarás su efecto cambiando a ese Pokémon.



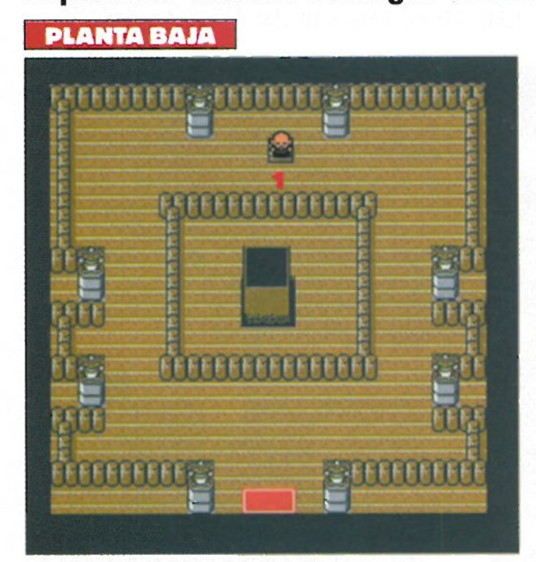
¡CONSÍGUELOS!

A. ANTIQUEMAR.	F. MT 20, AGUANTE.
B. VELOCIDAD X.	G. ULTRA BALL (OBJETO OCULTO).
C. ÉTER (OBJETO OCULTO).	H. ANTIQUEMAR (OBJETO OCULTO).
D. MÁS PS.	
E. PEPITA (OBJETO OCULTO).	

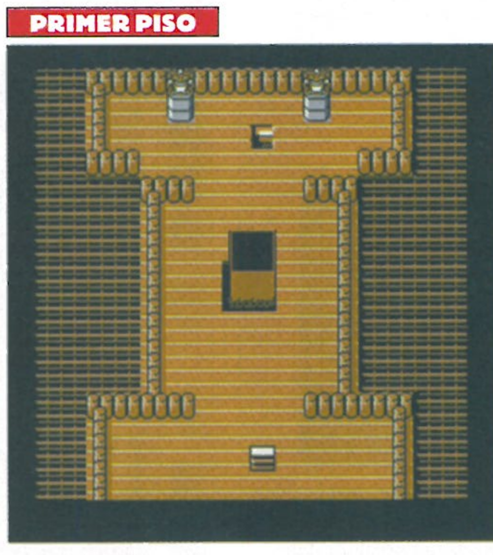
Torre Hojalata

Un fuerte Pokémon legendario llamado Ho-oh vive en lo alto de esta torre. Tendrás que volver a capturarlo cuando consigas la mística ALA ARCOIRIS.

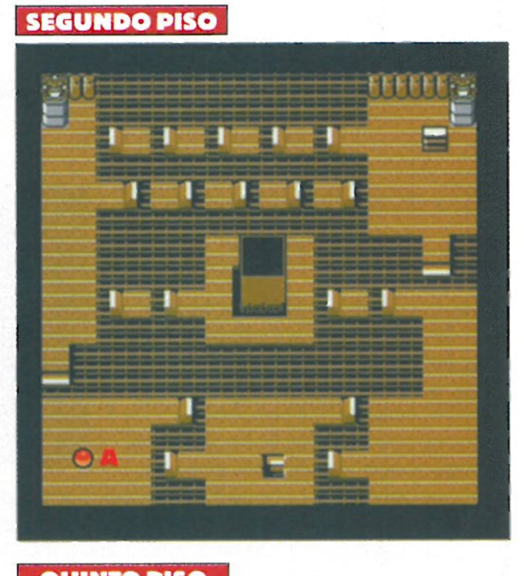
PLANTA BAJA



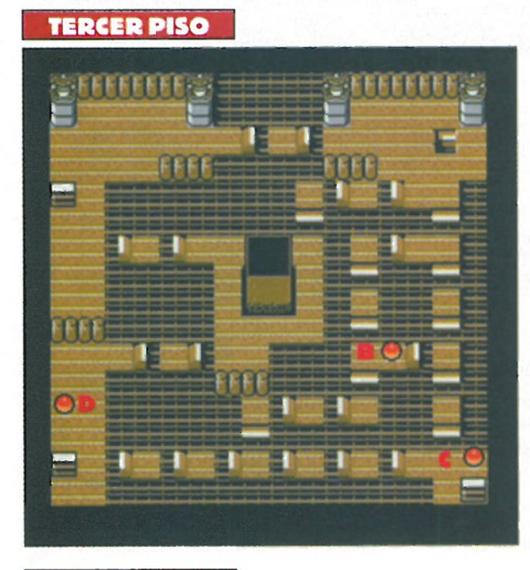
PRIMER PISO



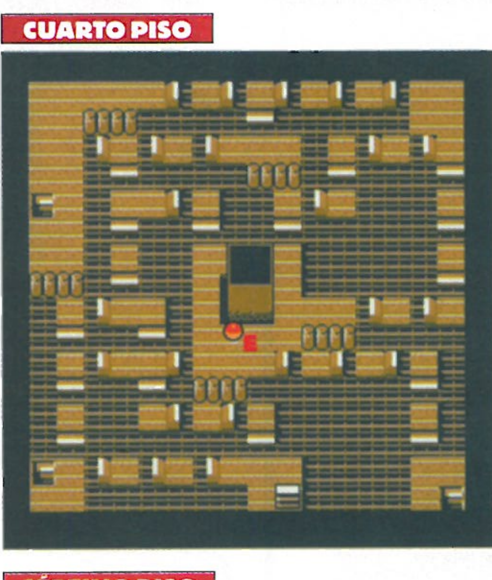
SEGUNDO PISO



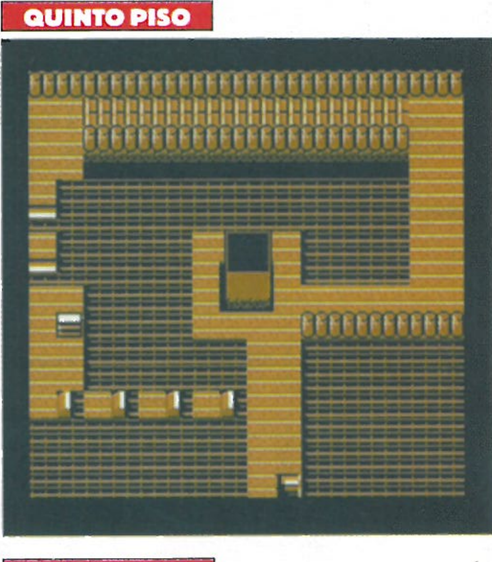
TERCER PISO



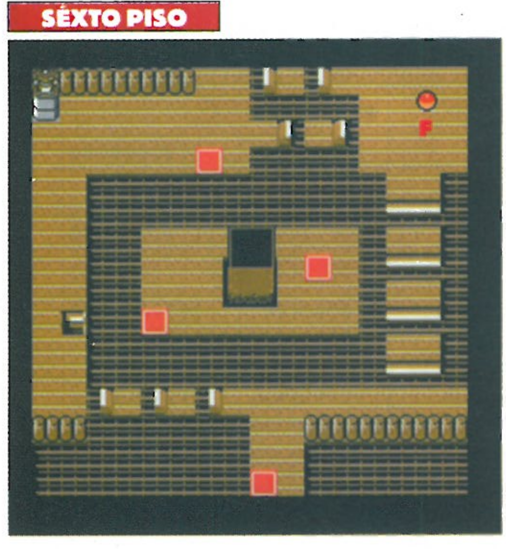
CUARTO PISO



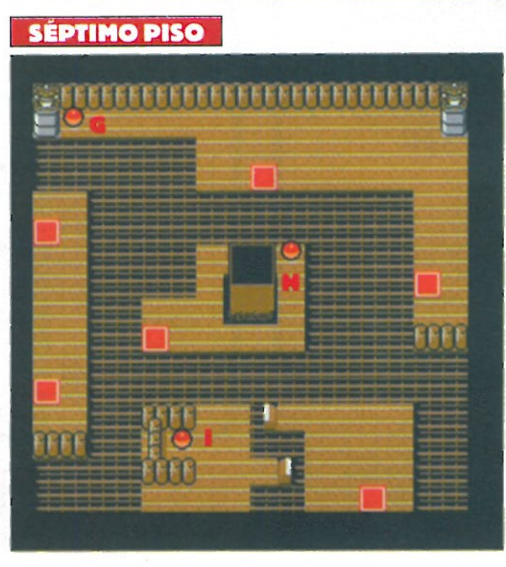
QUINTO PISO



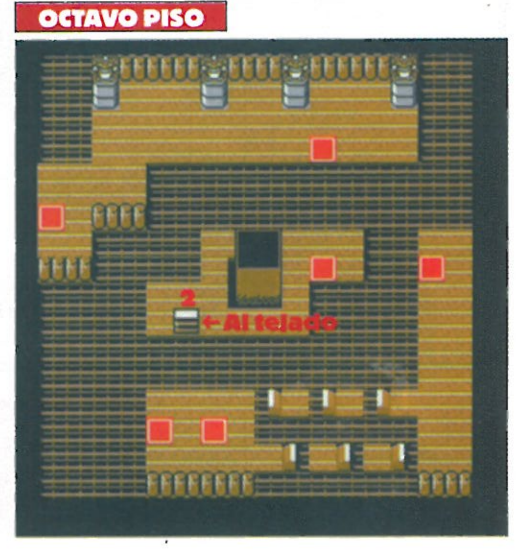
SÉXTO PISO



SÉPTIMO PISO



OCTAVO PISO





Ruta 38

Tras nuestra primera visita a Ciudad Iris debemos salir rumbo a Ciudad Olivo para averiguar si es cierto el rumor de FARO OLIVO.



! NO LO OLVIDES

1 ALA ARCOIRIS



Cuando consigas la **Medalla Niebla** podrás entrar en la Torre Hojalata. Dentro hay un monje que obstruye el camino al tejado y dice que necesitas ALA ARCOIRIS para **atraer a Ho-oh.** EN Oro la recibirás en la **TORRE DE RADIO** de Ciudad Trigal (cuando la liberes) y en Plata la localizarás en **Ciudad Plateada** (KANTO).

2 Resolviendo el laberinto



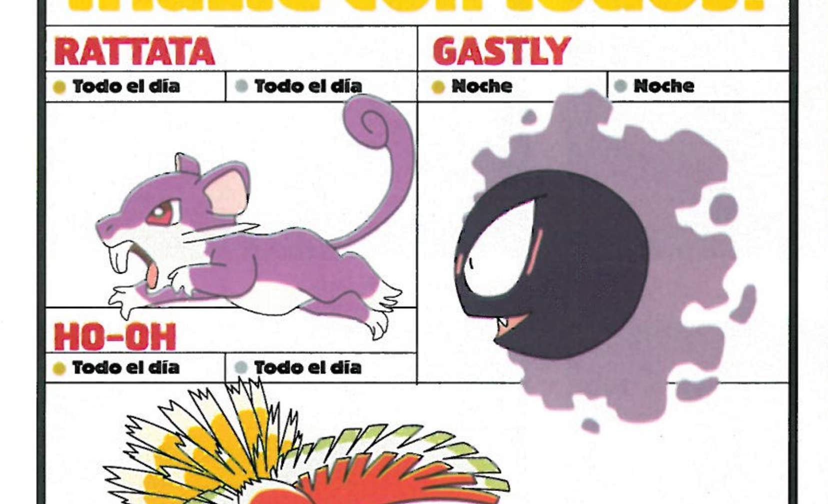
Los planos de las pisos de Torre Hojalata deberían ser suficientes para que llegues al tejado, donde podrás **ver a Ho-oh** [14]. De todas formas, por si te lías en los pisos de los transportadores, explicaremos como llegar desde el sexto piso al tejado:

- En el **sexto piso** avanza hacia arriba, gira a la derecha, da dos saltos, gira hacia abajo, da cuatro saltos y pisa el transportador.
- En el **séptimo piso** camina hacia abajo y pisa el siguiente transportador. Llegamos al octavo piso.
- En el **octavo piso** avanza hacia la izquierda y pisa el siguiente transportador. Volvemos a estar en el séptimo piso, pero en otra zona.
- **Ahora en el séptimo piso,** camina hacia arriba, gira a la izquierda, pisa el siguiente transportador y aparecerás de nuevo en el octavo piso, pero junto a las escaleras que llevan al tejado.

¡Hazte con todos!

RATTATA		GASTLY	
Todo el día	Todo el día	Noche	Noche

HO-OH	
Todo el día	Todo el día



◀ Tiene nivel 70 en la edición Oro y 40 en la Plata.

¡CONSÍGUELOS!

A. CURA TOTAL	D. CUERDA HUÍDA	G. RESTAURA TODO
B. ULTRA BALL	E. CARAMELO RARO	H. ELIXIR MÁX
C. SÚPER POCIÓN	F. MÁX. REVIVIR	I. PEPITA

! NO LO OLVIDES

1 Un número de teléfono para Snubbull



Javier, el muchacho que tiene muchos exámenes, te llamará cuando aparezca un grupo de Snubbull por la Ruta 38. **No olvides pedirle su número de teléfono.**

¡Hazte con todos!

RATTATA		RATICATE	
Todo día	No hay	Todo el día	Todo el día
MEOWTH		**MAGNEMITE**	
No hay	Todo el día	Todo el día	Todo el día
FARFETCH'D		**TAUROS**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
SNUBBULL		**MILTANK**	
Todo día	Todo el día	Todo el día	Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA

Ruta 39



En esta ruta encontrarás la granja MUU-MUU. Aquí podrás comprar rica leche fresca, pero primero debes ayudar al Miltank enfermo.



NO LO OLVIDES

1 Cura a MUU-MUU

Para poder curar MUU-MUU lo primero que debes hacer es **entrar en la casa de los dueños de la granja** y hablar con ellos. Te contarán que en el establo hay Miltank enfermo que **necesita muchas BAYAS.** Dale siete BAYAS y conseguirás curarlo.



2 Compra leche y recoge la MT 13 (Ronquido)

Cuando cures a MUU-MUU, la dueña de la granja te regalará la MT 13 (Ronquido) y **el dueño te ofrecerá LECHE MU-MU por un buen precio.** Cómprala, es más barato que una Súper Poción y restaura el doble de PS.



¡Hazte con todos!

RATTATA		**RATICATE**	
Todo día	No hay	Todo el día	Todo el día
MEOWTH		**MAGNEMITE**	
No hay	Todo el día	Todo el día	Todo el día
FARFETCH'D		**TAUROS**	
Todo el día	Todo el día	Todo el día	Todo el día
MILTANK			
Todo día	Todo el día		

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA

B. PEPITA (OBJETO OCULTO)

222 CORSOLA

Crece y muda continuamente. La parte superior de su cabeza es muy apreciada por su belleza.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 7	Fortaleza	Normal
Nv 13	Burbuja	Agua
Nv 19	Recuperación	Normal
Nv 25	Rayo Burbuja	Agua
Nv 31	Clavo Cañón	Normal
Nv 37	Manto Espejo	Psíquico
Nv 43	Poder Pasado	Roca
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Roca
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Corsola

223 REMORAID

Tiene muy buena puntería. Dispara agua a sus presas, hasta si se están moviendo, a más de 100 metros.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
Nv 11	Fijar Blanco	Normal
Nv 22	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 22	Rayo Aurora	Hielo
Nv 22	Rayo Burbuja	Agua
Nv 33	Foco Energía	Normal
Nv 44	Rayo Hielo	Hielo
Nv 55	Híper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Remoraid ▶ Octillery (Nv 25)

224 OCTILLERY

Atrapa a los enemigos con sus tentáculos, y después los golpea con su dura cabeza.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
–	Fijar Blanco	Normal
–	Psico-Rayo	Psíquico
–	Rayo Aurora	Hielo
–	Rayo Burbuja	Agua
Nv 25	Pulpocañón	Agua
Nv 38	Foco Energía	Normal
Nv 54	Rayo Hielo	Hielo
Nv 70	Híper Rayo	Normal
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Remoraid ▶ Octillery (Nv 25)

225 DELIBIRD

Siempre lleva comida. Dicen que hay muchos desaparecidos que sobrevivieron gracias a ésta.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Presente	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Volador
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN: Delibird

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

5ª ENTREGA

LA AVENTURA DE JOHTO

CIUDAD IRIS Y LAS TORRES MISTERIOSAS

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- **MO 03 (SURF)**
- **MEDALLA NIEBLA (LA OBTIENES TRAS GANAR A MORTI).**

→ RECORRIDO

Cuando entres en CIUDAD IRIS ve al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon. Encontraremos a BILL **[A]** y averiguaremos que a partir de mañana estará lista la **CÁPSULA DEL TIEMPO** que hay en el piso de arriba. De esta forma en cualquier CENTRO POKéMON podrás intercambiar Pokémon entre tu edición del juego y las ediciones Roja, Azul y Amarilla. Sin embargo, **existen restricciones** que consisten básicamente en que no se puede enviar al pasado nada que no existiera allí. Por ejemplo, si vas con TOGEPI no serás admitido.

Sal del CENTRO POKéMON y ve a la casa justo a la izquierda. Aquí conseguirás el BUSCA OBJETOS.

Tu siguiente destino es la casa que hay detrás del CENTRO POKéMON. Se trata del **TEATRO DE DANZA DE CIUDAD IRIS,** donde actúan las cinco **CHICAS KIMONO** [B]. Cada una te espera para combatir con una evolución Eevee de nivel 17 (Vaporeon, Flareon, Jolteon, Umbreon y Espeon). Antes de subir al escenario habla con el espectador vestido de negro y sabrás que tu victoria será recompensada. Tras ganar todos los combates vuelve a hablar con él y recibirás la **MO03 o SURF**. Enseña esta MO al Pokémon adecuado y **podrás navegar por lagos y mares.**

Sal del teatro y ve al CENTRO POKéMON antes de dirigirte al **gimnasio de Ciudad Iris.** Aquí los entrenadores están especializados en Pokémon tipo Fantasma. El camino hacia MORTI, el líder, está obstaculizado por un **campo de energía** que te rechazará si no vas por el lugar correcto: frente al entrenador vencido y a un lado del siguiente está el camino [C].

Los combates del gimnasio de Ciudad Iris pueden resultar muy difíciles, sobre todo el de MORTI, si no eliges cuidadosamente a tus Pokémon. Cuando llegues ante MORTI te enfrentarás a un **Gastly de nivel 21, a un Haunter de nivel 21, a un Gengar de nivel 25 y a un Haunter de nivel 23.** Cuando le derrotes obtendrás la **Medalla Niebla.** Hace que te obedezcan todos los Pokémon por debajo de nivel 50 y te permite usar SURF fuera del combate. Además, como premio obtendrás la **MT30 (Bola Sombra).**

Como ya tienes la Medalla Niebla podrás llegar hasta la **TORRE HOJALATA.** En este lugar puedes encontrar al Pokémon legendario llamado **Ho-Oh [D]**, aunque dentro te enterarás que hace falta un objeto llamado **ALA ARCOIRIS** para llegar hasta él. Volveremos por aquí más adelante para capturarlo.

Regresa al centro de CIUDAD IRIS, ve al noroeste y acabarás viendo un cartel que dice **TORRE QUEMADA**. Entra en la torre y de nuevo verás a tu rival; parece que anda buscando a un **Pokémon legendario que vivía aquí.** Cuando le derrotes gira a la izquierda, no te tires por ningún agujero y camina hasta una roca que se puede romper. Usa la **MT 08** (GOLPE ROCA) que conseguiste en la RUTA 36 y por ejemplo **enséñasela a Togepi.** Ahora puedes romper la roca, seguir avanzando y enfrentarte al siguiente entrenador. Tras vencerlo salta por el agujero que hay detrás de él y caerás cerca de una **plataforma con tres estatuas.** Sube las escaleras, las estatuas tomarán vida y se dispersarán por Johto. Son tres Pokémon legendarios (Raikou 243, Entei 244 y Suicune 245) que a partir de ahora podrás encontrar y capturar. Puedes volver a este lugar cuando tengas la **MO FUERZA** ya que la necesitas para mover una roca y conseguir la **MT20.**

Sal de la TORRE QUEMADA, ve al CENTRO POKéMON a sanar a tus Pokémon y luego dirígete al oeste (izquierda). Llegarás a un edificio de acceso que te llevará a la **RUTA 38 [E]**.

CAMINO A CIUDAD OLIVO: LA GRANJA MUU-MUU

En la RUTA 38 encontrarás **cinco entrenadores** contra los que combatir. Lucha y avanza hacia el oeste hasta encontrar un cartel que dice **GRANJA MUU-MUU [F]**. Ya estás en la **RUTA 39.**

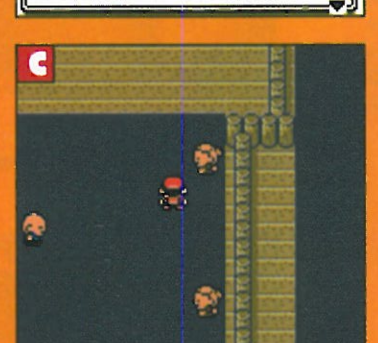
Entra en la casa de la derecha que hay en la granja y habla con la gente. Te contarán que **uno de sus Miltank no puede producir leche [G]**. Si ahora vas al establo encontrarás al Miltank enfermo y sabrás que **necesita muchas BAYAS para curarse.** Debes tener en cuenta que puedes empezar a dárselas ahora [H], pero lo normal es que **no tengas suficientes.** Lo mejor será volver más tarde, cuando hayas recogido las **siete BAYAS** que necesita MUU-MUU para curarse.

Tras curar al Miltank, regresa a la casa y verás que, en sincero agradecimiento, te **venden LECHE MU-MU y te regalan la MT13 (RONQUIDO).**

Continúa tu camino hacia el sur por la RUTA 39, derrota a todos los entrenadores y avanza hasta llegar a **CIUDAD OLIVO. Continuará.**



B
TEATRO DE DANZA
DE CIUDAD IRIS





E
RUTA 38







GUÍAS

- Los trucos más prácticos para sacarle todo el partido a estas carreras locas.
- Sé el primero en llegar a la meta usando los atajos que te revelamos.
- Aprende palmo a palmo las características de cada uno de los circuitos.

Todo vale con tal de llegar los primeros

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Vuelve el mejor juego de karts de la historia con los carismáticos personajes de Nintendo dispuestos a combatir hasta las últimas consecuencias por el primer puesto en la clasificación final. ¿Estás preparado para la carrera?

1 TRUCOS

¿CÓMO USO EL FRENO?

En un juego tan frenético como éste, utilizar **el freno** es una opción que queda más bien **para los novatos.** Si no te consideras uno, recomendamos utilizarlo **únicamente** en situaciones en las que veas que **la integridad** de tu piloto está amenazada por un **ataque enemigo.** ¿Y si usas el salto?

EL BOTÓN R

A la hora de afrontar las curvas, lo mejor será tomarlas **lo más cerrado** posible. ¿Cómo? Muy fácil: si pulsas el **botón R,** darás un salto con giro. Cuando veas que ya has girado lo suficiente para **retomar** la carretera, vuelve a pulsarlo **otra vez** para evitar irte al quinto pino.

LOS OBJETOS

Durante la carrera, **líbrate** de todos los objetos que **no sean necesarios.** Por ejemplo: si coges un **plátano** y vas en la última posición, no te servirá para nada, porque **no hay nadie** detrás tuyo. En esta situación lo que te vendría bien sería tener una estrella, una seta o una concha para **atacar** a los que van por delante. Lo mejor son las **conchas rojas** y las **estrellas.**

TURBO Y MÁS TURBO

Si usas las **setas** en las rectas en las que veas venir una **rampa grande,** saldrás a una velocidad endiablada. Pero ten cuidado, no vayas a usarlo en una **curva** y acabes fuera de la pista. En la **línea de salida,** mantén pulsado el acelerador cuando se vaya a poner el **semáforo en verde** para derribar a los **rivales** que estén enfrente de ti.

BORRAR LA PARTIDA

Si estás plenamente **seguro** de querer **borrar** la partida, antes de encender la consola, mantén pulsado el botón **Start, L, R y B.** Después, enciende la consola y tendrás el cartucho como si fuera **el primer día.**

OBTENER EL MODO SPECIAL CUP

El **campeonato especial** se activa consiguiendo todas las **copas de oro,** en todos los campeonatos excepto en el de **Super Nintendo.** La forma **más fácil** de conseguirlo es corriendo en el modo de **50cc.**

OBTENER EL MODO SUPER NINTENDO



Si quieres jugar en los **circuitos** de la fantástica versión de Super Nintendo, tienes que conseguir **un total de 100 monedas** en cualquier modo de cualquier **campeonato** en el que hayas obtenido la **copa de oro.** Luego, en el menú de selección de circuito, **pulsa L o R.** Eso sí, tendrás que conseguir las **100 monedas** de cada campeonato si quieres **abrir** esta opción por completo.

OBTENER EL MODO SNES EN CONTRARRELOJ

No es nada fácil: debes conseguir la **copa de oro** en el **modo de 150cc** y, por supuesto, con las 100 monedas... Y recuerda: sólo es posible conseguir 55 monedas **por circuito,** y además siempre que seas **golpeado,** vas a perder algunas monedas.

CURIOSIDADES EN EL MENÚ DE SELECCIÓN DE PERSONAJE



Si quieres ver algo **divertido,** haz lo siguiente: en el menú de selección de personaje, **pulsa R** para que el piloto **salte** mientras está rotando, y si quieres que **dispare** una concha, **pulsa L.** También puedes optar por **presionar Select** para que hagan un sonido característico. Los dos primeros trucos también funcionan en el **modo aleatorio** de selección.

RECUPERACIÓN RÁPIDA

¿Cansado de perder esos valiosos **segundos** dando vueltas cuando un **enemigo** hace de las suyas o simplemente **pierdes el control?** La solución a tus problemas consiste en **pulsar** rápidamente el **acelerador,** e inmediatamente, mantener el **botón de freno** durante un segundo. Así, no habrá circuito que se te resista.

UTILIZA SIEMPRE LA ESTRELLA AL FINAL DE LA CARRERA

He aquí un sabio **consejo** para todos aquellos que sudan hasta la última gota en la **recta final:** sabes para qué sirve **la estrella,** ¿verdad? Pues si la consigues, **resérvala** para la **última vuelta** y utilízala entonces para ir a por todas. Ya verás cómo no hay bicho viviente que se te resista.

NUEVA PANTALLA DE TÍTULO

Para obtener la última pantalla de título, debes finalizar con un **nivel de tres estrellas** todos los campeonatos en las modalidades de **50cc, 100cc y 150cc.** El fondo se volverá oscuro y tras unos segundos verás el **castillo de Bowser** estilo «Paper Mario».

ALUSIONES A «PAPER MARIO»



- Verás a **Kammy Koopa** volando en su escoba de bruja en la **recta final** del Bowser Castle 3 en la Star Cup.
- Puedes ver el **castillo de Bowser** en el circuito **Rainbow Road** si diriges tu mirada hacia el cielo.
- Fíjate en el **ratón** que se encuentra en la carretera del circuito **Cheese Land.** ¡Es clavado al que aparece en el **desierto** de «Paper Mario»!

2 ATAJOS

RIVERSIDE BEACH (MUSHROOM CUP)



Después de la **primera curva** de 180° y antes de llegar **a la segunda,** mira hacia la derecha. ¿Ves el puente **de madera?** Pues utiliza **una seta** y ataja gran parte del recorrido. Pero ojo: si no utilizas la seta **te hundirás.**

SUNSET WILDS (LIGHTNING CUP)



En la zona donde se encuentran los **propulsores,** en la recta previa a la **penúltima curva,** en vez de girar hacia la izquierda **sigue en línea recta.** Cerca de la pared verás la manera de ahorrarte la curva. Eso sí, coge **velocidad** para saltar.

SKY GARDEN (LIGHTNING CUP)



1. Después de la **primera curva,** localiza a tu derecha un **bumper** que **debes utilizar** con una seta.
2. En la primera curva que aparece **después del primer salto,** sigue el **camino de monedas,** que te conduce directamente a otro **propulsor.** Debes usar una seta.
3. Cerca de la pared con colores de **arco iris,** verás una nube situada **a la izquierda** con la que te librarás de una buena curva si utilizas el **botón R** para saltar.

CHEEP CHEEP ISLAND (LIGHTING CUP)



En la **tercera isla,** después del segundo puente, descubrirás a tu izquierda **un propulsor.** Toma el primero y, cuando llegues al siguiente, **dirígete a la izquierda** y utiliza una seta para saltarte un cuarto de circuito pasando **por encima del agua.**

RIBBON ROAD (STAR CUP)



En la **rotonda previa al salto** de la carretera, utiliza el **bumper** situado a la derecha **asegurándote** de que no tienes ningún enemigo enfrente. Una vez que saltes, dirígete hacia la derecha con **cuidado de no salirte** de la carretera, y así **te ahorrarás** un 20% del recorrido.

YOSHI DESERT (STAR CUP)



Cuando estés cerca de la meta, **descubrirás un oasis** en la parte izquierda, justo **antes de llegar** a una curva. Avanza llevando una velocidad media, y utiliza el bumper que está **pegado a la pared.** De esta forma conseguirás **pasar por encima** y ahorrártelo por la cara.

RAINBOW ROAD (SPECIAL CUP)



1. Después de la primera curva, **en vez de girar** a la izquierda, sigue avanzando **en línea recta.** A continuación, aprovecha el **bumper** que marca la carretera utilizando **una de tus setas,** y verás cómo consigues llegar **al lado contrario.**
2. Situándote **a la derecha** del mapa, verás que aparecen **dos caminos.** Toma el más estrecho (el de la izquierda), que está lleno de **propulsores.** Ahora tienes dos opciones: puedes **seguir todo recto** y saltar a la derecha para pillar **un buen atajo,** aunque con el riesgo consiguiente de caer, o bien **no saltar** e intentar no caerte mientras **trazas la curva.** Tú decides.

3 CIRCUITOS

MUSHROOM CUP



Peach Circuit
Entrena el **control** de tu personaje. Podrás hacerte con **un montón** de monedas y **practicar** con los objetos.



Shy Guy Beach
Dos consejos: 1) Evita los **cangrejos rojos** para no perder el control. 2) Sortea las bombas **del barco pirata.**



Riverside Park
Evita **salirte** de la carretera. Si vas rápido, **gira con el R.** Por último, al tomar **el propulsor,** ve a la derecha.

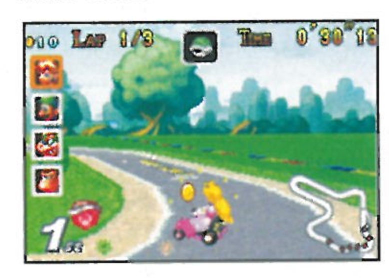


Bowser Castle
Los saltos entre **plataformas** ocultan **bolas de fuego.** Las curvas son más cerradas, así que **frena y usa el R.**

3 CIRCUITOS

FLOWER CUP

Mario Circuit



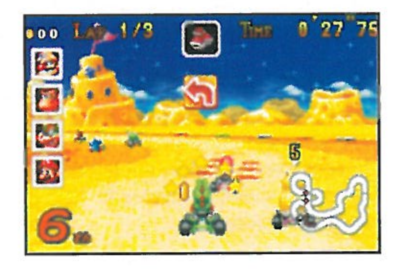
En este fácil circuito, intenta recoger **muchas monedas** para ayudarte a activar el **modo SNES.** Antes de la línea de meta, toma el camino **de la derecha** y usa el **turbo** para ganar.

Boo Lake



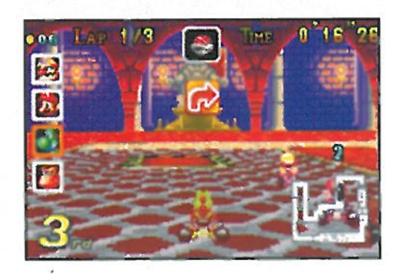
Ve **por el medio** para no caer y evita los bumper pequeños. Si **chocas** con la pared, se desprenderá un trozo. En la **zona nordeste** y en el centro hay **dos caminos** formando un cuadro: toma **el de la izquierda** para atajar.

Cheese Land



Sortea los **ratones despistados** que deambulan por la carretera para no perder **el control.** También hay un **par de saltos,** pero no son problema.

Bowser Castle 2



Curvas de 90° y los famosos bloques de SNES con **cara de malos** son los principales **obstáculos** que te vas a encontrar en este "caliente" circuito. **Nuestro consejo** es que los evites desde cierta distancia, al igual que los **cuadros de lava.**

LIGHTNING CUP

Luigi Circuit



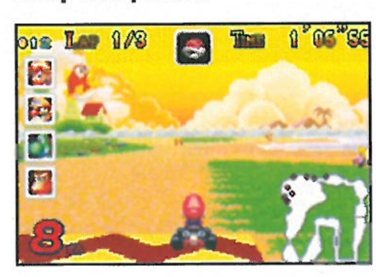
Los **charcos** que se forman sobre la carretera no pierden la oportunidad de **fastidiarte** la carrera. ¿Cuál es la solución? **Salta por encima** suyo en vez de sortearlos **por los lados,** y así además conseguirás arañarle unos **valiosos segundos** al cronómetro. Las monedas están **organizadas en filas,** así que ya sabes...

Sky Garden



Éste es uno de esos circuitos en los que te debes **centrar tu atención** en **recoger** la mayor cantidad de monedas que puedas y **evitar salirte** de la carretera para no caer. Si quieres **aprovechar al máximo** el recorrido prueba a jugar en **125 cc.**

Cheep-Cheep Island



Además de esquivar a los **cangrejos amarillos,** también debes tratar de no meterte **por la hierba,** ya que frena tu velocidad. Si tus rivales **te arrinconan** contra las esquinas, evita también el agua que verás allí. No te olvides de los **dos propulsores** que hay en la **zona noroeste.**

Sunset Wilds



En las últimas rectas descubrirás que, además de piedras, también hay unas **cabañas** que te harán un gran favor si consigues que se las lleven por delante **tus enemigos.** ¡Pero procura que no sea al revés! Si te "atrapan", pulsa **arriba y abajo** constantemente para poder librarte de ellos.
Aquí las **monedas** se encuentran situadas sobre todo en las **esquinas** del recorrido.

STAR CUP

Snow Land



En la **gran recta** que está situada a la derecha del mapa, en vez de tomar el camino que hay a la **izquierda, sigue** en línea recta y podrás **forrarte** de monedas. Evita caerte en el agua, porque al salir se habrán convertido en un auténtico **cubito de hielo** móvil que te hará ir más despacio. Tampoco te olvides de esquivar a los **pingüinos** que habitan por estas latitudes.

Ribbon Road



Asegúrate de utilizar los dos **bumper** que te encuentras al principio del circuito, y evita **"desvariar"** con el bumper que **divide la carretera** en dos partes si no te quieres salir. Por cierto, cuando tomes los bumpers, aprovecha para **recoger** un buen montón de **monedas.**

Yoshi Desert



En las **arenas movedizas** que están al lado del oasis se esconde una **planta carnívora.** Así que ve siempre por el **medio,** y también evita todos los bumper por si acaso.

Bowser Castle 3



Bloques y bolas de fuego salidas de la lava son los mayores dificultades. Las **curvas** son pasables si sueltas el **acelerador.** Y las **monedas** se recogen bastante fácilmente.

SPECIAL CUP

Lakeside Park



Usa **constantemente** el R en las curvas para cerrar y evita las **masas de fuego** desprendidas del **volcán.** Evita las **rampas blancas,** y con un poco de pericia quedarás primero.

Broken Pier



Evita a los **fantasmas** para que no frenen tu velocidad. Utiliza todos los

bumper que existen en las esquinas para acortar, y no te olvides de tomar **el puente** que está situado en la zona centro **para atajar** más.

Bowser Castle 4



Los **Koopas andarines** serán uno de los **obstáculos** a combatir en la recta final del circuito. Evita **saltar** para atajar y ten cuidado con la **lava.**

Rainbow Road



Es muy importante que te sitúes **siempre en el medio,** porque hay bumpers a ambos lados de la carretera que te lanzarán **al vacío.** Evita las velocidades altas, y usa los **propulsores** situados a la **derecha** en la recta final. Evita también **las nubes** e intenta coger **una estrella** siempre que puedas.

4 CIRCUITOS CLÁSICOS →

CLASSIC MUSHROOM CUP

Mario Circuit 1



Tiene **curvas facilonas** en las que no hace falta **frenar,** y además es **muy corto.** Debes quedar primero.

Donut Plains 1



Ten cuidado con ir por la hierba y, antes de la meta, evita situarte a la derecha si no quieres perder el tiempo sobre los pedruscos.

Ghost Valley 1



Evita situarte **en los lados,** no vaya a ser que **tus rivales** te tiren.

Después de pasar **el bumper,** utiliza el **turbo** y el salto para poder coger **el atajo.** Aquí las curvas son bastante fáciles, así que **no te compliques** la vida.

Bowser Castle 1



Éste es un **circuito corto,** pero intenso. A la hora de utilizar los bumper, salta siempre **en línea recta,** nunca intentes dirigir a tu corredor **hacia los lados,** porque perderás un tiempo precioso.

CLASSIC FLOWER CUP

Mario Circuit 2



De nuevo una carrera en el circuito de Mario, pero tranquilo, que no te supondrá **ningún peligro** adicional. La **única "trampa"** reside en evitar salirte de la carretera, porque la **arena** hará que vayas **despacio,** así que trata de no ir a **demasiada velocidad** en las curvas.



→ CIRCUITOS CLÁSICOS

Choco Island 1



El chocolate, **líquido o no,** te hará ir **más lento,** y los bumper de pega también te harán **perder velocidad,** así que **una seta** no te vendría mal para tener **éxito** en la carrera.

Ghost Valley 2



Si algo te puede **hacer perder** la carrera son los **atascos**. Evita situarte **en los lados** para no caerte, sobre todo en la **zona sur** del mapa (mejor colócate a la izquierda).

Donut Plains 2



No te apartes nunca de la carretera, por muy bonita que sea **la zona verde.** Cuando haya tormenta, evita los rayos, que **te convertirán** en un **enano,** aunque al cabo de unos segundos te recuperes.

CLASSIC LIGHTNING CUP

Bowser Castle 1



En los **bumper iniciales,** salta hacia delante y **no de lado** o detrás de un corredor porque **te achicharrarás.** Luego verás **unas flechas** en el suelo que te indican **el camino:** no es necesario que las sigas, porque **todos los caminos** llevan a la meta.

Mario Circuit 2



Es **más largo** que las otras pistas de Mario, pero es más de lo mismo. Lo único a **tener en cuenta** es la posibilidad de tomar un **atajo** en la parte inferior de la **zona centro** del mapa, en la arena entre dos vallas.

Koopa Beach 1



Dos complicaciones: **1) el agua** te hará ir lento (ve en **línea recta)** y si es **azul oscuro** te hundes. 2) los **arbustos "aplastados"** harán que te sitúes a la cola, así que ve **por la izquierda** cuando los veas.

Choco Island 2



Tiene las **mismas complicaciones** de la primera parte del circuito, pero ahora la carretera es **más estrecha,** las curvas **más cerradas,** y hay un **lago de chocolate...** tendrás que volver a **utilizar R** y meter **turbo.**

CLASSIC STAR CUP

Vanilla Lake 1



Es bastante corto, y además de una **deslizante** superficie de hielo, tiene trampas **en forma de cubitos** que **bloquean** la carretera por lo que tendrás que sortearlos o **golpearlos dos veces** para romperlos. Sitúate siempre **en el centro** de la carretera porque aunque parezca lo contrario, no existen **caminos alternativos.**

Bowser Castle 3



Separa el camino en **dos o tres** partes, así que te recomendamos ir **por la derecha,** alternando también con el lado izquierdo por aquello de las **curvas,** a menos que te quieras chocar contra **las paredes.**

Mario Circuit 4



Este es el **último** circuito de Mario y por ello **el más complicado,** pero no es precisamente **difícil,** porque todo se resume en tomar las curvas **frenando un poco** y poniendo en práctica la pericia que has logrado.

Donut Plains 3



Con una **carretera estrecha** donde las haya, éste es **el mejor** circuito donde utilizar el **plátano,** sobre todo en los puentes. Las curvas aquí son **algo cerradas** y no es precisamente recomendable utilizar **la seta roja.**

CLASSIC SPECIAL CUP

Koopa Beach 2



El circuito de Koopa no sería **muy complicado** en sí mismo, si no tuviese un **detalle muy importante:** ahora el agua tiene **más zonas profundas** que de costumbre, así que deberás ser **cauteloso** con la velocidad. Cuando llegues a las **zonas verdes,** utiliza el salto para no **frenarte** y perder el tiempo, aunque **lo mejor** es que corras por el camino **de la derecha.**

Ghost Valley 3



Ten **mucho cuidado** aquí, porque Ghost Valley 3 es el circuito **más largo y traicionero** que hay en todo el modo Super Nintendo. Si aceptas un consejo, **no uses** jamás el turbo **ni los saltos,** porque en vez de ayudarte te perjudicarán. Sitúate **a los lados** preferiblemente y esquiva los **agujeros** a distancia.

Vanilla Lake 2

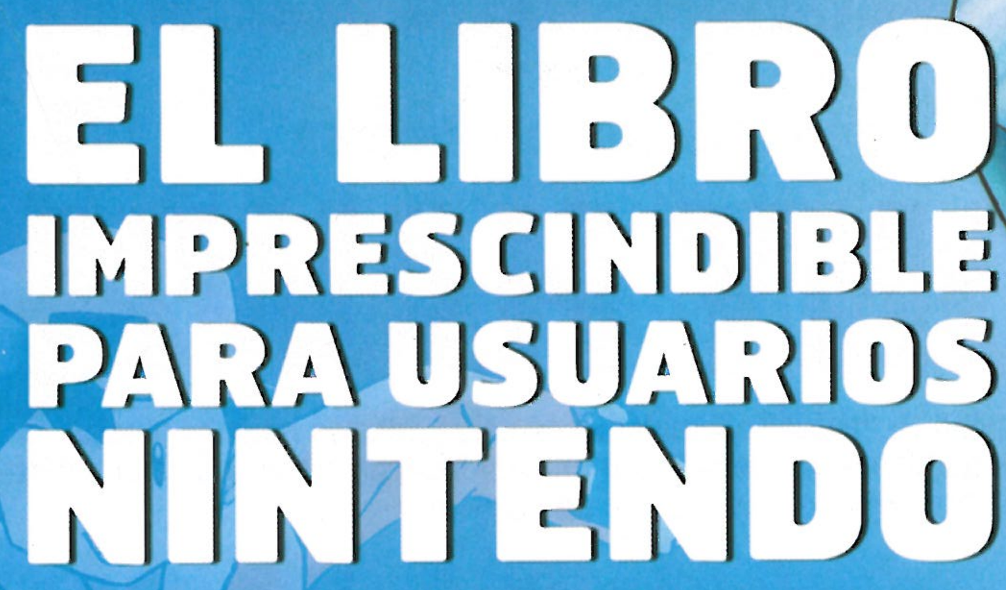


Trata de colocarte **siempre** en el **lado derecho** del lago para evitar las vallas y así poder **seguir mejor** el camino. Cuando llegues a una parte en la que te **enfrentas** a unos grandes **bloques de hielo** al oeste del mapa, trata de **pasar por el hueco** que existe entre ellos, que ya **los destruirán** los contrincantes que vengan **detrás tuyo.**

Rainbow Road



El **último circuito** del juego resulta más fácil de lo previsto si consigues avanzar por la **parte central** de la carretera, aunque también **puedes aprovechar** para recoger las **monedas** que están a los lados, siempre que no tengas cerca **algún adversario** con ganas de marcha.





YA A LA VENTA

POR SÓLO 4,78€

795 PTAS

NINTENDO ACCIÓN

3000 TRUCOS PARA NINTENDO 64, GB ADVANCE Y GB COLOR

POR LOS EXPERTOS DE



GUÍA IMPRESCINDIBLE PARA USUARIOS NINTENDO

- Pistas y claves para más de 300 juegos
- Todos los passwords
- Todos los trucos funcionan
- Soluciones para alegrarte el día

POR SÓLO 795 PTA 4,78€

3000 TRUCOS

PARA TODOS LOS JUEGOS DE:

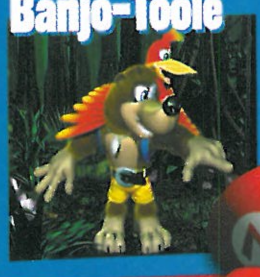
- NINTENDO 64
- GAME BOY ADVANCE
- GAME BOY COLOR

3 GUÍAS COMPLETAS

Zelda: Ages & Seasons



Banjo-Tooie





LOS MEJORES TRUCOS PA
TODOS LOS JUEGOS POKéM

- Pokémon Rojo, Azul y Amarillo
- Pokémon Stadium y Stadium 2
- Pokémon Puzzle Challenge
- Pokémon Oro y Plata
- Pokémon Puzzle Lea
- Pokémon Pin

18 MINI-GUÍAS: Mario Kart Advance, Tomb Raider 2 GBC, Zel
Mask N64, Rayman Advance, Perfect Dark GBC, Paper Mario
Advance, Mario Tennis GBC y muchos juegos más...



- Objetivos cumplidos en todas las fases del cartucho.
- Las mejores estrategias para afrontar cada nivel.
- Consejos de los buenos para las dos competiciones.
- Y nos saltamos una vaca de 3 metros y 1 tonelada, por lista.

Y aún nos sobran dientes...

TONY HAWK 2

2ª PARTE

Tras la cantidad de "toñas" acumuladas en estas mismas páginas el mes pasado, aún quedan unos molares por allá al fondo, de modo que afrontemos con ilusión y potitos estos niveles que nos quedan.

3 COMPETICION MARSELLA. FRANCIA

CONSEGUIR ALTAS PUNTUACIONES

Ya que este nivel es una competición, vamos a dirigirte un poco y enseñarte unos cuantos tricks que te lo pongan más fácil.

Empieza marcándote unos cuantos **lips en los contenedores** que hay alrededor de las piscinas. Una vez en las piscinas dedícate a hacer **grabs saltando por los cuartos de tubo** y enseñando todo tu repertorio. Si consigues clavar unos **tres o cuatro 720** aquí, vamos bien para el oro. Justo debajo del punto de salida, vas a encontrar también un par de cuartos de tubo que son **perfectos para los puntos aéreos**. Las barandillas cercanas a las piscinas son lo mejor para empezar **un interminable grind** que comience en ellas, salte al borde de la piscina, saliendo de ellas con un ollie mientras preparas el manual que te lleve a la siguiente barandilla. Si no hay barandillas cercanas, complétalo **con un ollie** que te lleve al manual pero dentro de la piscina, y termina con un lip en el otro borde. Con esto debería valer para conseguir una medallita de oro.



DINERITO

Billetes de 50 pavos:

1: Hay un billete en la barandilla que está entre los contenedores que hay **debajo del punto de comienzo**.
2: Otro está **al final del largo y estrecho muro** que hay a la derecha del punto de salida.
3: Otro más está en **la barandilla que rodea la piscina** situada más a la derecha de todo el nivel.
4: Billetito de 50 en **las escaleras de la parte urbana** del circuito, abajo y a la izquierda del punto de partida.
5: El que falta se encuentra encima de una barandilla en curva **junto a un contenedor**, debajo de la salida. Grinda y salta.

Billetes de 100 pavos:

1: El primero de los gordos está arriba y a la derecha del punto de partida. Usa las construcciones de madera para **saltar en el ángulo adecuado y grindar el techo del muro**. Síguelo dando algún que otro saltito con grind para no caerte a lo tonto, y agarrar los 100 pavos.
2 y 3: Están un tanto inaccesibles, **a los lados del cable decorado con banderines que cruza una de las piscinas**. Pero como aquí todos somos los maestros del tablón con rodines, los vamos a coger. Lo más fácil es enfilar el cuarto de tubo que está justo debajo de ellos, y saltar hasta grindar en el cable, y quizá podrías marcarte un "Over the Crossbar Gap" por el camino para llegar más holgadamente.





4 ALMACÉN: TROY, NUEVA YORK

S-K-A-T-E

T: Baja por la rampa de salida y dirígete al **medio tubo** para saltar por encima de él y agarrar esa T.

A: Cuando caigas, a por el taxi. Salta utilizando las tablas de alrededor **por encima del taxi**.

K: En **el cuarto de tubo de enfrente** tienes la K. Bastará con un salto medianejo para cogerla.

S: A la izquierda y al fondo tienes dos rampas de madera con **guarrerida pegajosa en medio**. Salta de una a otra cogiendo la S.

E: Está abajo, a la izquierda. Puedes utilizar la rampa de salida para llegar hasta el piso y **saltar en el medio tubo**.





A POR LOS 5 SPRAYS

1: El primero se encuentra **justo en tu chepa** nada más empezar. Date la vuelta y salta por el cuarto de tubo para cogerlo.

2: Ahora baja por la rampa de la derecha y dirígete al **cuarto de tubo de la derecha**, en cuya esquina podrás hacerte con otro spray de un saltito.

3: Ahora pégate a la derecha del medio tubo para encontrar al otro lado **una barandilla que debes grindar**. Con un saltito cogerás el tercero.

4: Justo detrás de la barandilla está el comienzo de **un cuarto de tubo de madera**. Utilízalo para coger el cuarto.

5: Debajo del **aceite derramado**, encontrarás un cuarto de tubo. Salta por él para coger el último.



CINTA SECRETA

Coge velocidad y dirígete al cuarto de tubo del final del nivel, a la derecha del saliente. Salta y grinda la barra más alta, hacia la izquierda. Salta **de una barra a otra** y ya tienes la cinta.



0-5 THE BIG RAIL

Dirígete a la barandilla en el centro del nivel y súbete por un lado haciendo un ollie junto con un 5-0 (Abajo + A). **Grinda la barra en toda su longitud** y punto.



DINERILLO



Billetes de 50 pavos:

1: A la izquierda y al fondo, **junto al aceite y sobre el cuarto de tubo**, tienes uno.

2: Salta sobre **el medio tubo hacia la parte del fondo** y por la parte de la derecha para coger el billetito que hay al lado de la barandilla del otro lado.

3: Mientras saltas de un cuarto de tubo a otro haciendo el **Channel Gap**, cogerás otro.

4: Grinda la baranda situada en el centro del nivel y **haz un ollie** a la mitad para coger otros 50.

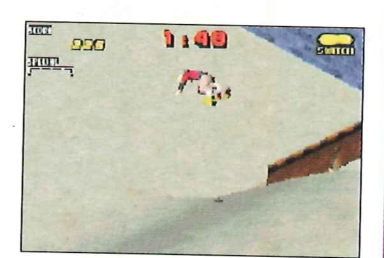
5: El último de 50 está cerca del muro junto al charco de aceite. Para agarrarlo, aproxímate al muro en el ángulo adecuado y salta **antes de que el aceite te frene** para hacer un **wallride.**

Billetes de 100 pavos:

1: Pega **un buen salto por la parte derecha del medio tubo** para coger los 100 que ondean en el aire, cual trapillo de banderuela libre de feas costumbres arraigadas en ciertos condes rumanos, cerca de la pared.

2: Hay uno sobre la rampa a la derecha de la de salida. La mecánica para agarrarlo es la misma que usaste para el Channel Gap, pero **a lo bestia y en la otra rampa, claro.**

3: El tercero se encuentra **en la barandilla más alta de las dos que hay sobre el cuarto de tubo del fondo del nivel**, donde cogiste la cinta, pero grindando hacia la derecha.



A POR 3 OLD SCHOOL GAPS

1: A ambos lados de la rampa de salida hay cuartos de tubo. Con una buena velocidad, debes realizar un salto de uno a otro **pasando por encima de la rampa de salida.**

2: El **Kicker Gap** se consigue saltando bien rectito **de una rampa de madera a otra** en esas dos que están perdidas de aceite.

3: Ya sólo nos queda ese saliente del **cuarto de tubo del fondo que tenía una caja encima.** Tienes que coger una buena velocidad y saltar de un lado a otro del susodicho.



5 CAJAS POR DESTROZAR

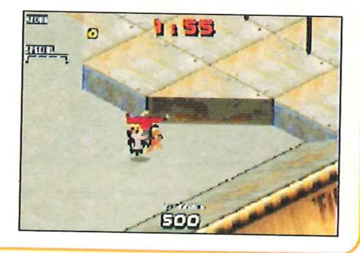
1: La primera, **nada más salir**, a la derecha.

2: Otra a **la derecha del taxi**, pasado el medio tubo.

3: Sigue el cuarto de tubo hacia la izquierda, pasando el taxi, y encontrarás **un saliente con la caja encima.** Clava un grind en el borde y salta hacia ella en el momento adecuado.

4: Abajo y a la izquierda, **junto al aceite derramado**, encontrarás otra caja, que yo no sé quién las hace, pero se rompen con nada.

5: La última está encima de la plataforma **a la izquierda del punto de salida.** Sube por esta última y gira a la izquierda para subirte con facilidad y romperla.





5 CIUDAD DE NUEVA YORK

S-K-A-T-E:

S: La primera letra está a la izquierda del punto de salida, **en el muro.**

K: La segunda está en el enorme **cuarto de tubo de piedra**, en el parque y junto a la estatua.

A: Continúa **por debajo del puente** para toparte con un banco que tiene la A sobre él. Lo grindas y hasta otra.

T: Ahora sigue el camino que sube junto al agua para encontrarte con un montón de bancos, hacia la derecha. Al final de este camino y **sobre la valla de la derecha** está la letra. Me la grinde.

E: Al terminar ese camino, **sigue de frente y cruza la calle** para encontrarte dos cuartos de tubo. Salta de uno a otro para coger la E.



CINTA SECRETA

Ésta es buena... Dirígete a las rampas de madera, junto a las que estaba la segunda boca de riego, y ve haciendo tus cositas para conseguir velocidad. Pásalas y date media vuelta, porque tienes que **saltar por la rampa de arriba en un ángulo muy concreto** para poder llegar a la barra que está realmente alta. Grinda la barra y ollie al final para grindar la señal eléctrica. Cuando vaya a acabar, otro ollie para **grindar la salida de incendios**. Sube con ollie y grind unos cuantos pisos y coge la maldita cinta.



CABALGANDO EN LA VACA AZUL

1,2: Primero salta sobre la estatua de **la vaca del parque** utilizando la pequeña rampa del pedestal. Si lo haces de **izquierda a derecha** será un MooCow gap, y si lo haces de **arriba a abajo**, será un Blue Cow gap.

3: Ahora toca lo más difícil, grindar la vaca. Lo más indicado es colocarte **bajo el puente** e intentar saltar muy cerca del pico del pedestal. No es fácil.



50-50 JOEY'S SCULPTURE

Sigue la barandilla de abajo nada más salir y pasa de la primera salida hacia abajo. Inmediatamente después, **grinda la barandilla** y, a la mitad, verás el comienzo de un tubo de metal saliendo de la pared. Salta para caer haciendo un grind 50-50 (A) en el tubo y bajar con él hasta el suelo.

DINERILLO

Billetes de 50 pavos:

1: En la parte superior del parque, en el camino que lleva de nuevo a la calle, encontrarás un papelito **entre el banco y el comienzo de la valla.** Me grinde el banco, ollie a la valla y grinda ésta, por los puntos.

2: Sigue la calle de frente al salir, hasta cruzar la carretera. Gira a la izquierda para **grindar el primer banco** pegado al muro, saltar, y agarrar el billete.

3: Siguiendo de frente al salir y a la derecha antes de cruzar la calle, encontrarás un lugar en alto rodeado de barandillas. Grinda **la barandilla de la rampa ascendente** y síguela hasta la esquina, donde debes saltar para coger los 50.

4: Dirígete hacia abajo desde la Joey's Sculpture (las cuatro barras sin pies ni cabeza). Al fondo y a la derecha hay un cuarto de tubo. Salta **por el centro y con velocidad.**

5: También allí abajo, pero más a la izquierda, hay un billete sobre una barandilla. **Grind en la barandilla** y ollie para cogerlo.

Billetes de 100 pavos:

1: Tan fácil como **grindar la Joey's Sculpture** para conseguir el primero.

2: Otro billetín hallarás en el parque sobre el agua. Con un poco de velocidad y un mucho de suicida, **salta por encima de la barandilla** para cogerlo y bañarte, de paso.

3: En tu camino hacia la cinta secreta, cogerás el que había **sobre el signo de electricidad.**



5 SÍMBOLOS DE METRO

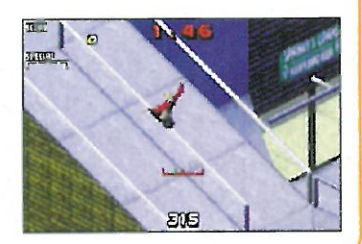
1: Justo enfrente del punto de partida **verás dos rampas.** Salta de una a otra para agarrar el primero.

2: Ahora baja y sigue la barandilla hasta que encuentres una salida hacia abajo. Grinda **la barra del medio** para coger otro.

3: Vuelve arriba y sigue el muro que limita con el parque. En la segunda entrada al parque, gira hacia la izquierda. Grinda **la barandilla derecha del puente** y salta para agarrar el símbolo.

4: Ahora sigue el camino que sube hacia la calle, crúzala y gira a la derecha. Encontrarás **un par de rampas** con el símbolo en mitad de ellas.

5: Vuelve hacia arriba y, junto a la entrada del parque rodeada de vallas, verás una rampa de madera. Salta **en el ángulo adecuado** para coger el último símbolo ubicado en las alturas.



OLLIES SOBRE BOCAS DE RIEGO

1: Sigue recto y **pegado al muro de la izquierda** desde el punto de salida para encontrar la primera. Salta sobre ella y rómpela.

2: Continúa hacia delante cruzando la calle y, en la otra acera, **gira hacia la izquierda** para encontrar la siguiente boca, un poco más adelante.

3: Ahora **date media vuelta y baja toda la calle** para encontrar la última en esa misma acera.

6 COMPETICION SKATESTREET



CONSEGUIR ALTAS PUNTUACIONES

Otra competición y otro montón de maneras de puntuar. Para empezar, grinda la barra que conecta las dos partes del medio tubo, a tu izquierda, sal **con un manual** hacia arriba a la izquierda donde puedes terminar en el cuarto de tubo con un trick curioso, "pegote puntos asegurao, oiga". Ahora al medio tubo para la parte aérea. Unos cuantos **perfect 720** te darán sus puntitos. Normalmente, **unos cien mil puntos** bastan para ganar, pero si quieres chulear un poco, puedes probar un transfer desde el medio tubo a la piscina, por encima del punto de partida. Por supuesto, todos los grabs que hagas en el medio tubo los puedes hacer en la piscina si te es más cómodo.

Centrándonos en la parte urbana, en las barandillas que hay justo a la derecha del punto de salida se puede liar alguna que otra a base de **grinds y ollies,** ya que están bastante cerca y en direcciones que nos permiten alargar el trick tanto como podamos, pero los puntos serán menores. Una que funciona bien es grindar la barra que apunta hacia esa zona, al comenzar. Puedes **intentar un ollie hasta otra barra** y despues un manual, o caer con el manual directamente si lo ves mal. De cualquier manera, intenta llegar con él hasta el medio tubo de abajo a la derecha del nivel. Allí, conecta el manual con un grind por el borde del tubo y termina con un aéreo.





DINERITO

Billetes de 50 pavos:

1: En **la primera barandilla**, a la izquierda tras bajar la rampa de salida, tienes el primer y jugoso billete de 50$.

2: Abajo y a la izquierda del nivel, pegado a la pared inferior, hay **un cuarto de tubo** con un billete en lo alto.

3: Cerca de las escaleras que encontrarás de frente desde el punto de salida, **en una de las rampas,** hay otro.

4: Otro más, que lo disfrutes, en **la parte derecha de la piscina** y en las alturas.

5: Salta sobre **la construcción octogonal de madera**, a la izquierda y arriba del punto de partida para coger otro.

Billetes de 100 pavos:

1: Al fondo del nivel, hacia arriba y a la derecha encontrarás un **cuarto de tubo que hace esquina**. Sobre él está el primero de los buenos.

2: Abajo y a la derecha encontrarás un medio tubo de madera. Justo a su izquierda y pegado a la pared inferior hay **dos cuartos de tubo** con una discontinuidad en medio. Salta de uno a otro para agarrar los 100 pavos.

3: Detrás del medio tubo junto al punto de salida, abajo y a la izquierda, hay un callejón con dos máquinas de refrescos y un cuarto de tubo al fondo. Usa el cuarto de tubo para **saltar bien alto y caer en el medio tubo**.





- Encuentra todas las baterías.
- Acaba con todos los energúmenos de las grúas.
- Hazte con todas las llaves que se necesitan para avanzar.
- Zambúllete a bordo del submarino y completa el nivel.

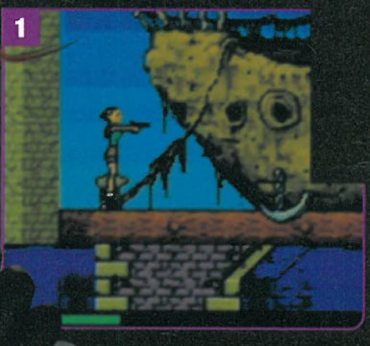
No temas al maleficio de la espada

TOMB RAIDER 2ª PARTE

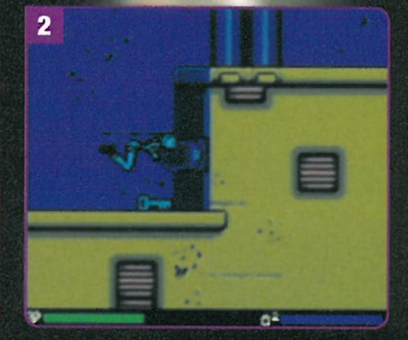
CURSE OF THE SWORD

Este mes os mostramos el recorrido completo del quinto nivel, The Docks. ¿Que os parece poco? Seguro que vuestra opinión cambia en cuanto comencéis a dar los primeros pasos por él. Debéis saber que es la fase más larga y complicada de las siete que nos ofrece este juegazo.

5 RAIDER THE DOCKS



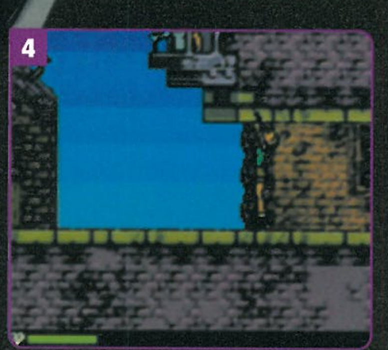
1 Ve hacia la derecha y **dispara al ancla** del barco que está en el embarcadero.



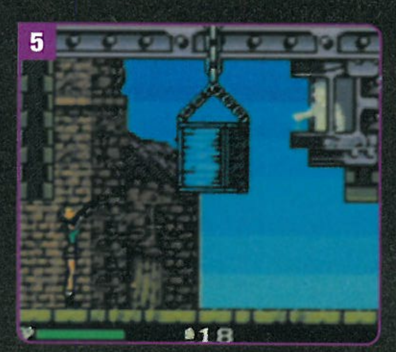
2 El **ancla caerá al agua** y desbloqueará el camino. Ve hacia allí, bucea un poco y **recoge la llave.**



3 Ya puedes regresar al otro lado del muelle, donde se te da la opción de **salvar la partida.**



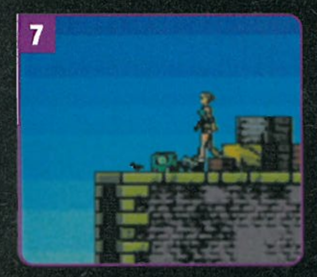
4 Tras caminar durante un rato, un hombre a los mandos de una grúa **tratará de liquidarte.**



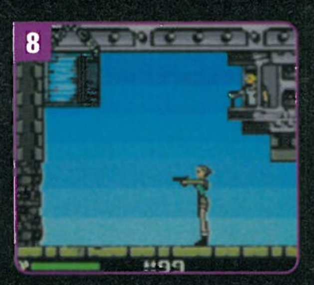
5 Para pararle los pies, esquiva las cajas y **dispárale 5 veces con las Shotgun Rounds.**



6 Ahora ya queda el camino despejado para que puedas **activar la palanca** que protegía el operario.



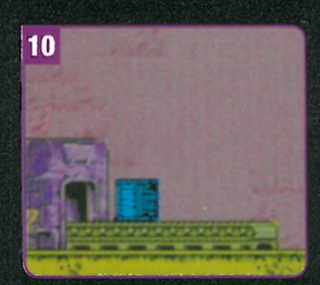
Guarda tu avance y trepa por los peldaños que has habilitado. Hazte con la **munición y el botiquín.**



Vuelve y avanza con cuidado hasta que te topes con otro pesado tipo que está **manipulando otra grúa.**



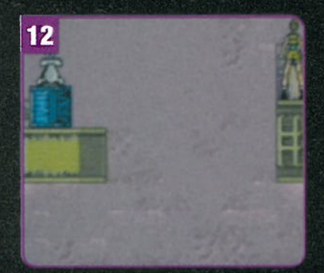
Deshazte de él y **sigue la flecha. Usa la llave** para entrar en la casa que queda a tus espaldas.



Camina hacia la izquierda y pon en marcha la segunda máquina que veas. **Caerá una caja azul.**



Retrocede y activa la que queda. Verás como un **aparato transporta la caja a la planta superior.**



Si vas a la derecha y **pulsas la última máquina** comprobarás como se desbloquea el paso.



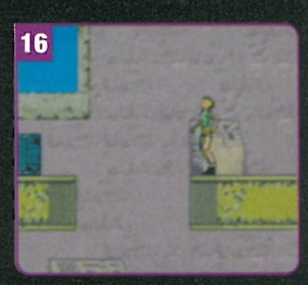
Anda por la zona que estaba "chapada" durante un tiempo y empieza a **trepar por las vigas.**



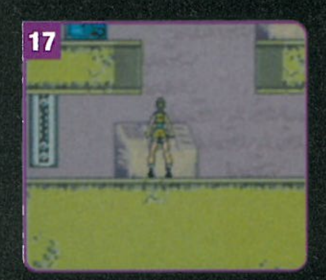
Llegarás a una sección con algunas **guillotinas letales.** Esquívalas rodando por el suelo.



Avanza un ratín más y accederás a un lugar donde obtendrás la imprescindible **Key Card.**



Ahora tienes que regresar hasta la zona en la que estaban situadas **varias máquinas de palancas.**



Inserta la **Key Card** en una de éstas y podrás acceder a una parte del escenario que se encontraba bloqueada.



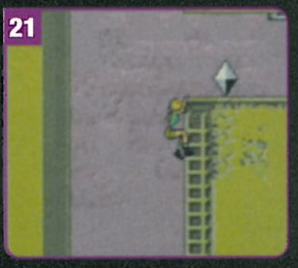
Baja a la plataforma inferior y pilla los **cartuchos de dinamita** que encontrarás diseminados por allí.



Regresa y pulsa la palanca de la máquina de la parte superior que te permitirá **pasar a otra zona.**



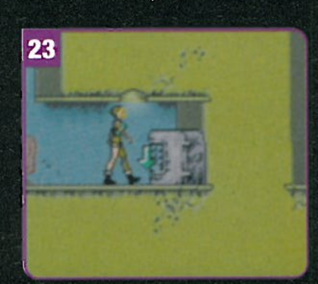
Por aquí llegarás a un lugar donde hay un **barril incendiado.** Sitúate enfrente suya y dispara hacia él.



Sube por las escaleras, coge el pequeño **Medipak** y guarda la partida en el cristal correspondiente.



Por desgracia, lo siguiente que debes hacer es **sortear 7 guillotinas seguidas,** así que paciencia.



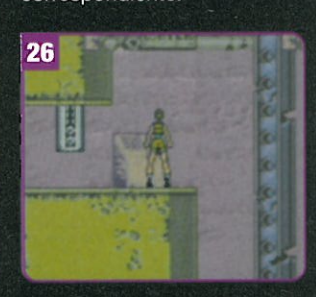
Entra por la **puerta que verás al final. Coloca la dinamita** en el lugar donde te señala la flecha.



Gracias a la explosión, puedes recoger el **Security Pass** de la caja fuerte. Luego vuelve a **salvar la partida.**



Sal de la estancia, supera de nuevo las trampas mortales, **guarda tu avance** y desciende por las escaleras.



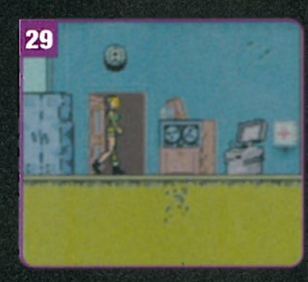
Anda hacia la izquierda hasta que te topes con un aparato que te pide el **Pase de Seguridad** para continuar.



Cruza al siguiente edificio y habilita el aparato que pone en **funcionamiento los aspersores de agua.**



Vuelve a **la zona donde estabas,** que podrás atravesar sin problemas gracias al líquido elemento.



Pasa por la puerta, avanza un pelín y **entra por otra puerta** (abierta) de esa misma sala.



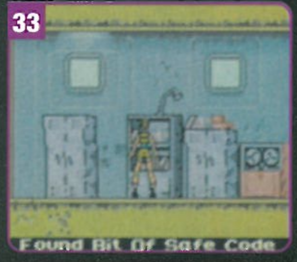
Comprobarás que hay **tres taquillas:** busca en la del medio y hazte con una pieza del **Safe Code.**



Más adelante hay un **ordenador,** justo delante de una pantalla de rayos. Acciónalo para detenerlos.



Corre hasta el final de la habitación y **pulsa el último ordenador,** que abrirá una puerta. Entra por ella.



En la parte izquierda están dispuestas varias estanterías. En la del medio está la **segunda pieza del código.**



Vete de la sala, recorre la siguiente y pasa por la puerta del final. Luego entra por la primera puerta que veas.



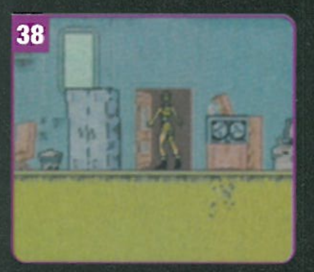
En esta habitación **busca en el Message Board** para dar con una nueva parte del **Código de Seguridad.**



Inutiliza otra pantalla de rayos con el ordenador que hay al lado y recoge una **Empty Battery.**



Tras unos pasos, darás con otro "ordenata". Trastea con él para obtener un **Pase de Seguridad.**



Márchate de aquí con viento fresco y, ya en la siguiente estancia, penetra por la puerta de la derecha.



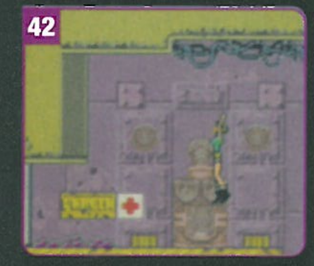
Localiza la **caja de seguridad** y utilizando los códigos te harás con la llave de la **Planta Química.**



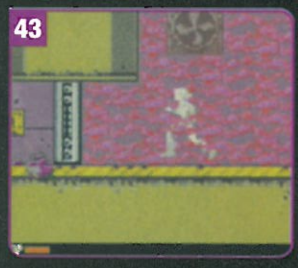
Ya puedes volver hasta el principio (es decir, al exterior), donde se encontraba el **Save Point.**



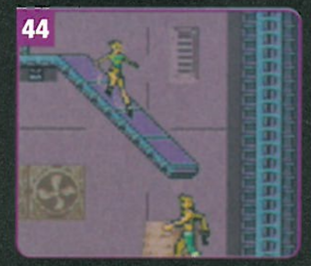
Después de salvar, nada hasta la otra orilla y entra en la **Chemical Plant** con la llave correspondiente.



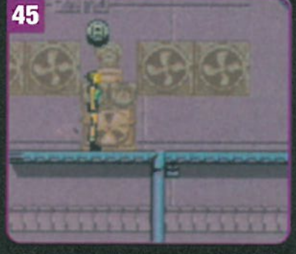
Ve a la derecha y sube por las escaleras, que te conducen directamente a una **habitación llena de gas.**



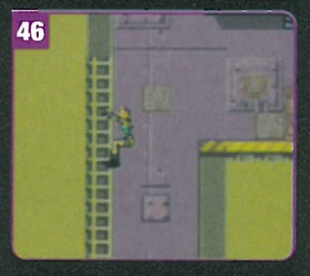
Rellena tu energía y atraviésala corriendo. En el otro lado, recarga tu salud de nuevo y entra por la puerta.



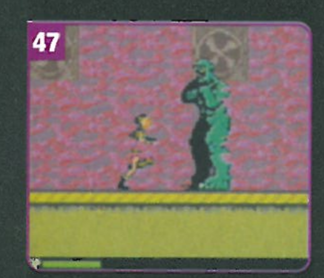
Camina hacia la derecha, trepa por las escaleras y **deslízate por la rampa** que encontrarás.



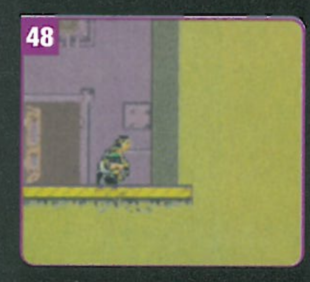
Pasado esto, debes accionar una máquina que **activa de forma inmediata los ventiladores.**



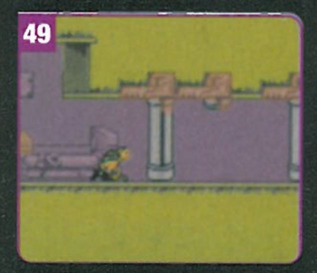
Parte hasta el **principio de esta Chemical Plant,** ve a la izquierda y baja por las escaleras.



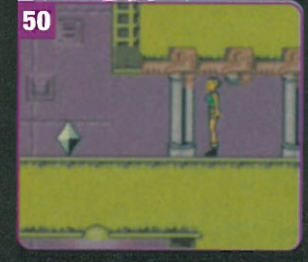
Por aquí acabarás en otra **sala repleta de gas con un zombi.** No pares de correr y sal cuanto antes.



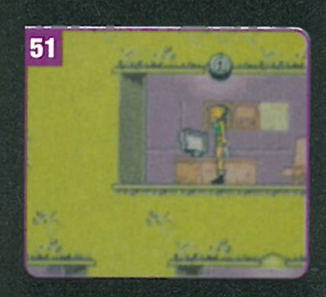
Después de tanta carrerita puedes **salvar el juego** justo al final del pasillo en el que te encuentras.



Pasa por la puerta y camina hacia la derecha, donde debes evitar nada menos que **cuatro "aplastadores".**



Sigue por esta ruta, esquiva otros seis de estos "aplastadores" y por fin **guarda el avance.**



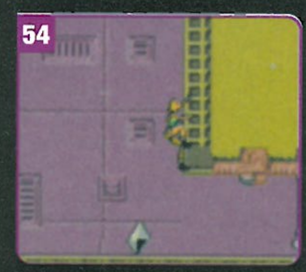
Dirige tus pasos hacia la izquierda, donde al cabo de un rato **hallarás otro ordenador.** Actívalo.



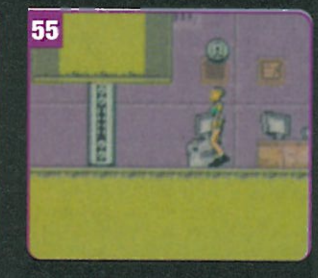
Márchate hacia las escaleras que has habilitado, **esquiva la lava morada** y trepa por las escaleras.



Éstas conducen hasta un **ordenador** que al accionarlo habilita una plataforma de la parte superior.



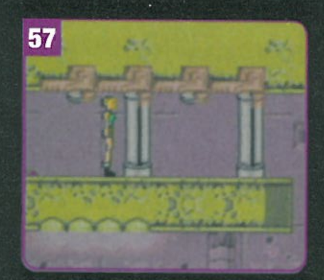
Ve de nuevo arriba, salva el juego y **sube por las escaleras** que están **junto al Save Point.**



Dirígete hacia la izquierda, elimina al hombre que te encontrarás y ¡sorpresa! **activa otro "ordenata".**



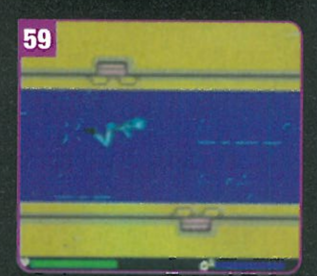
Tras la zona que permanecía inaccesible se encuentran varios ítems, entre ellos una **batería y la Sub Dock Key.**



Sal de ahí y vete hacia la parte superior derecha del mapeado, donde tendrás que **sortear más "aplastadores".**



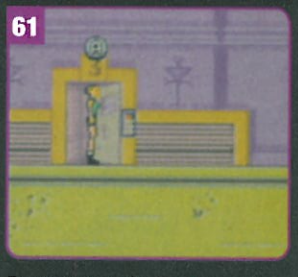
Salta a la plataforma que verás a continuación para conseguir la **tercera Empty Battery.**



Ahora toca volver al principio del nivel, así que **desciende** de la zona donde estás **y ve a la derecha** todo el rato.



Cuando llegues al agua, ve a la superficie y usa la **Sub Dock Key para desactivar los láser.**



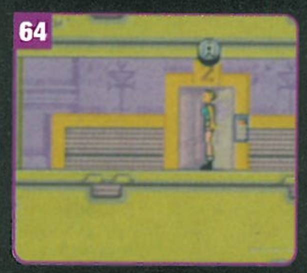
Avanza por el pasillo y entra por una puerta en la que está escrito el **número 3** sobre ella.



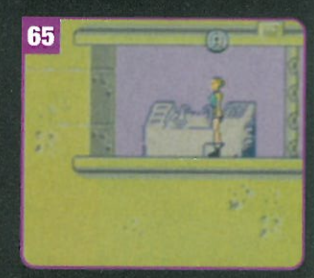
Anda hacia tu derecha, cárgate a los tipos que te encuentres y **recarga una batería en una máquina.**



Regresa a la zona del Save Point y da un salto para **alcanzar la plataforma que queda a la derecha.**



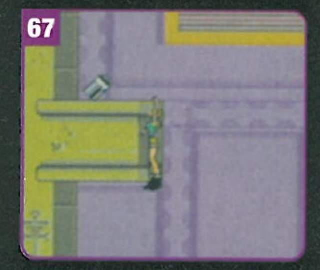
Da otro salto y sigue yendo hacia la izquierda, donde verás otra puerta con el **número 2.** Ve por ella.



Camina un poco y luego **agárrate a las escaleras** que verás enfrente. Éstas **te llevarán a otra máquina.**



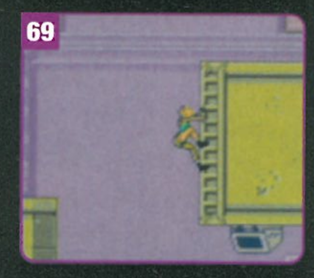
Vuelve a las escaleras y baja. Ya en el suelo, corre hacia la derecha para obtener otra **batería vacía.**



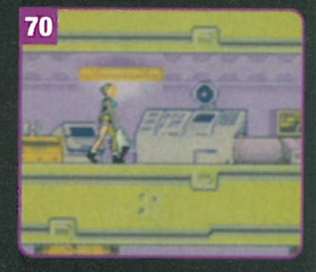
Ve ahora a la izquierda y salta al otro lado. Pasado un rato, realiza otro saltito para conseguir la **5ª batería.**



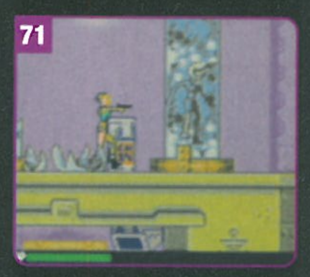
Desciende y ve a la derecha. Baja las escaleras y en la parte diestra podrás **recargar otra batería.**



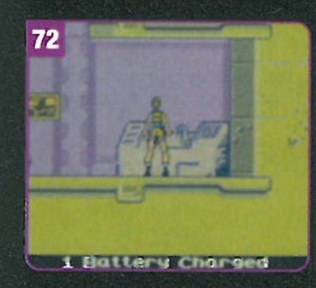
Marcha hacia la izquierda, **baja** las escaleras, **mata al zombi y salta** para agarrarte a otras escaleras.



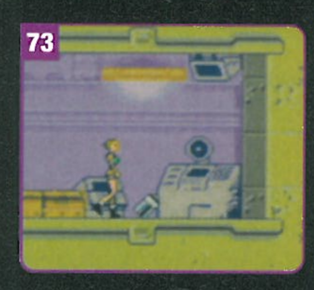
Sube por ellas, fulmina al tipo de la pistola y **guarda la partida en el cristal del suelo.**



Baja de nuevo por las escaleras, ve a la derecha y salta al otro lado, donde **te esperan varios zombis.**



Avanza un pelín más y ya puedes **recargar otra de las baterías** en el aparato correspondiente.



Vuelve sobre tus pasos y desciende por los peldaños. En la parte derecha te espera la **última batería.**



Trepa por las escaleras, camina hacia la izquierda, sube por otras escaleras y salta a la derecha.



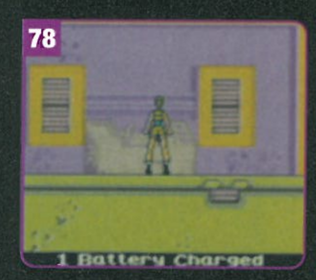
Anda un poco y ve **eliminando a los zombis que te molesten.** Al final se encuentra otra "maquinita".



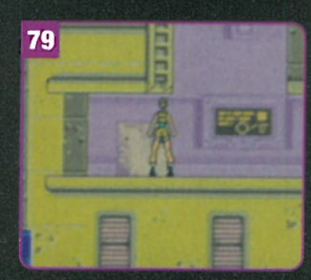
Regresa atrás hasta que des con una puerta. Entra y avanza hasta el **Save Point.** Ya sabes qué hacer.



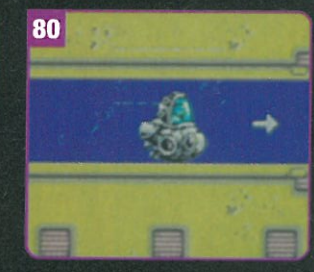
Sal por la **puerta 1,** corre por el pasillo y asciende por las **escaleras que están al lado de la piscina.**



Salta a la plataforma, baja por los peldaños y en la parte derecha podrás **recargar la última batería.**



Acciona el aparato que se encuentra junto a las escaleras: **Lara se montará a bordo de un submarino.**

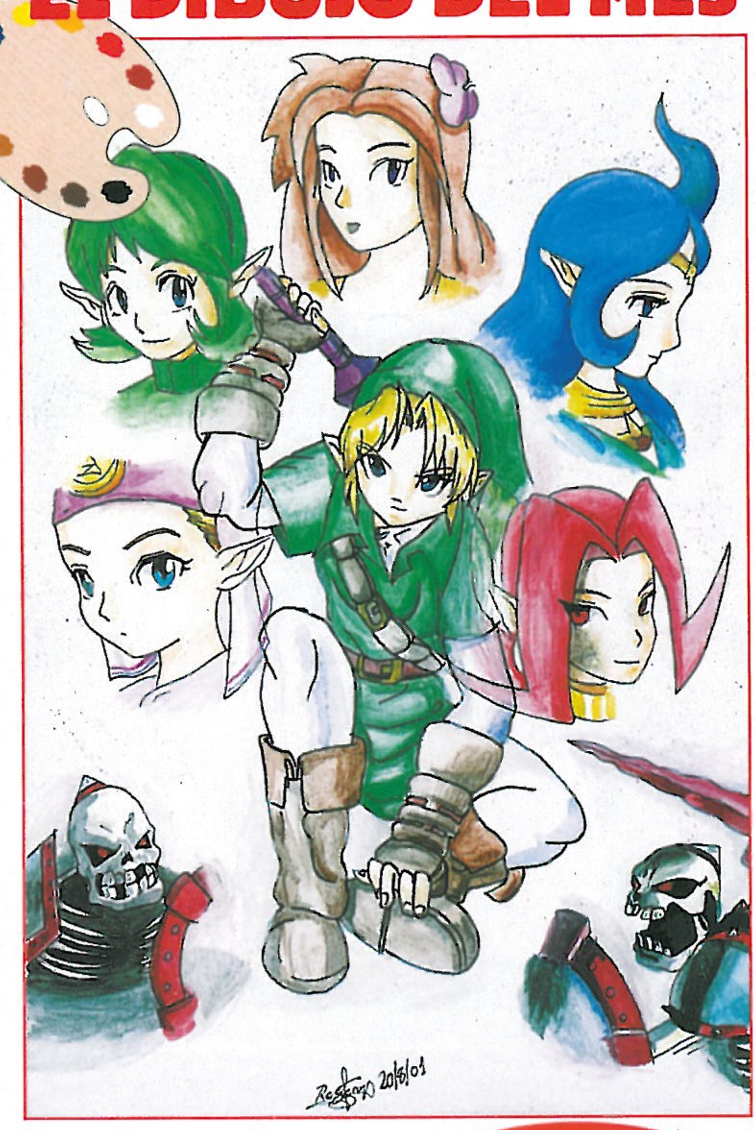


Dirígete al corredor de la parte derecha de la piscina, por el cual **saldrás a mar abierto.**



Orienta tu travesía hacia la parte superior derecha del escenario y **esquiva las minas** para finalizar el nivel.

EL DIBUJO DEL MES



ROSEN PORTELLA FLORIT (BALEARES)

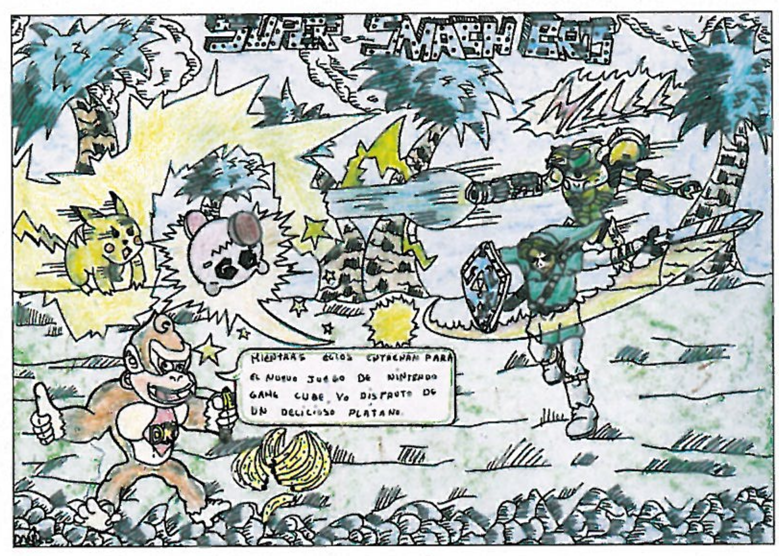
Mari: ¡Huy, Rosen! ¡Tú sí que sabes ver la belleza de la hembra! Porque, digo yo, que todas esas que rodean a Link, no serán tan monas, ¿verdad, Jimmy? Jimmy: ¿Me llamas feorro? Pues vale.

REGALAMOS CONTROLLER PAK



SUSANA CANO GARCÍA+CRISTINA/AGENTES NAVI (ASTURIAS)

Mari: ¿Que es un sapo sino la exacerbación del cante de "Los del Río"? El cabezón no tiene ni idea. Jimmy: ¡Eu quero bilAAR, croar la nochEE...! Mari: Jimmy sí canta peor, sí.



DANIEL GALLO (S.C. DE TENERIFE)

Qué manera de aprovechar para promocionar el terruño, ¿eh? Bueno, peor fue lo de Jimmy. Se tiró un día convenciendo a Duke para que le guardase los cerdos muertos.



IVÁN CASTRO (VALENCIA)



CRISTINA EXPÓSITO (CÁDIZ)

¡¡OTRA, OTRA!!

Hola:
Os mando esta foto en la que sale mi hermano (el que está haciendo el gamberro) y yo, el que tiene entre sus manos la esperada GAMECUBE. Ya soy el segundo de España que la tiene.
No es nevera como la del de Burgos, es una caja para la Game Boy Advance y sus complementos.
Lo único que falta en esta foto es un bonito Controller Pak para una "amiga" mía llamada Nintendo 64.



Me llamo Borja San Miguel Madino de Bilbao (Vizcaya)

¿Ese del ojo extruso es tu hermano, Borja San Miguel, de Bilbao? Jimmy nos había dicho que eso era un estornudo tan grande que se había corporizado en un chaval en pantalón corto (con el frío que hace, era una buena teoría). En fin, Borja, como tú sales tan serio y digno, te trataremos con el mismo respeto que a una tos operística, es decir, mirándote con seriedad y diciéndote... ¡qué graciolo, macho! ¡Mándanos otra foto de tu hermano!

EL RINCÓN DE JIMMY

CONSEJOS

LAS 6 FOTOS DEL DÍA EN QUE LOS DISCÍPULOS DE JIMMY DECIDIERON PROBAR LOS DEPORTES DE RIESGO (DICEN QUE REPETIRÍAN, Y TODO).

1 ENTRADA AL AUTOBÚS DE PROEIN

El barbas intenta enseñarle el abono transportes al señor "autobusero". Pero el hombre no le haría mucho caso, pues la posterior caída del envejecido le llamó más la atención.



2 COMPROBACIÓN DEL EQUIPO NECESARIO

Le dijimos a la Mari que mañana íbamos a practicar deportes de riesgo, y esto fue todo lo que nos metió en el macuto, la tía.



3 PRIMER INTENTO DE CONDUCIR UN QUAD

De nuevo el barbas asilvestrado dió la nota. Vió el rebaño de quads, y allá que fue, cual perro pastor, a llevarlo por donde él quería. No resultó.



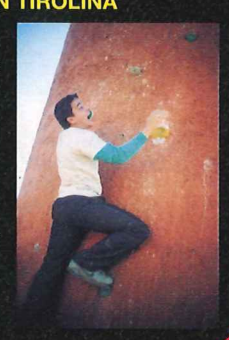
4 SEGUNDO INTENTO DE CONDUCIR UN QUAD

Menos mal que el que iba con el barbas era más listo. Él sabía que para conducir estos bichos, hay que ponerse encima... y ya. No sabía nada más. De hecho, no acertó a encontrar por dónde se baja uno tras subirse. Dado el resultado con los quads...



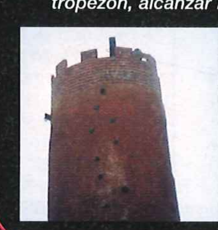
5 PRIMER CONTACTO CON TIROLINA

"¡Hay que subir a la torre y tirarse!", nos dijo el monitor. "Usted primero", soltó de inmediato el barbas, mientras salía corriendo. Menos mal que el listo y valiente, empezó a subir la torre. A los dos pies de altura, cayó, y quedó muy satisfecho de su probada hombría.



6 SEGUNDO CONTACTO CON TIROLINA

"¡Viva Gokuh!", se oyó gritar al barbas, que había salido corriendo para tomar carrerilla y, de un salto con anterior tropezón, alcanzar la torre. Pasó por encima de ella, y todo el mundo aplaudió mientras caía por el otro lado. Es un gran discípulo.



ARMY MEN ADVANCE

- **Password para desbloquear todos los niveles:** Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.
- **Passwords específi-cos de cada nivel:**

2	HJRDCHMC
3	GGRSGJMC
4	FSRSMKMC
5	DQRNBBMC
6	CSRJGCMC
7	BQRDMDPC
8	TJRDQFPC
9	SGRSCQPC
10	RJRNLRPC
11	QGRNRSPC
12	PSRJCTPC



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

- **Desbloquear el modo Magician.** Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

Lista de ítems. Para que sepas exactamente qué te metes "pal cuelpo", aquí tienes la lista de ítems con sus efectos corrrespon-dientes (largos y afilados, evidentemente).

- **Poción**
  Recupera 20HP.
- **Carne**
  Recupera 50HP.
- **Carne con especias**
  Recupera 100HP.
- **Poción Hi**
  Recupera 250HP.
- **Poción Ex**
  Recupera todo el HP.
- **Antídoto**
  Cura veneno.
- **Cura de maldición**
  Cura maldición.
- **Mente Fix**
  Recupera el 30% MP.
- **Mente Hi**
  Recupera 50% MP.
- **Mente Ex**
  Recupera todo el MP.
- **Corazón**
  Recupera 10 corazones.
- **Corazón Hi**
  Recupera 25 corazones.
- **Corazón Ex**
  Recupera 50 corazones.
- **Corazón Mega**
  Recupera 100 corazones.

CHUCHU ROCKET!

- **Modo difícil en Puzzle 1P.** Termina todos los niveles del modo Puzzle en normal para poder acceder al modo difícil en la pantalla de selección de puzzle.
- **Pasando de los créditos.** Cuando te encuentres con la inamovible pantalla de créditos y ya sepas hasta el nombre del perro de cada programador, mantén pulsado B para que vayan un poco más deprisa, leñe.
- **Modo Manía en Puzzle 1P.** Para desbloquear el Modo Manía, debes completar todos los Special Puzzles en el modo Puzzle 1P.
- **Modo Special en Puzzle 1P.** Vamooos, acabándose los puzzles del modo difícil para que te dejen jugar a estos otros.

EARTHWORM JIM

Saltar al nivel Buttville
Pausa el juego y pulsa: L, A, Arriba, R, A, R, A y SELECT.

Saltar al nivel Down the Tubes
Pausa y pulsa: Arriba, L, Abajo, A, R y A.

Saltar al nivel For Pete's Sake
Pausa y pulsa: R, L, R, L, A y R.

Saltar al Nivel 5
Lo mismo pero pulsando: R, L, A, B, B, A, L y R.

Saltar al nivel Snot a Problem
Pausa y pulsa: R, Arriba, SELECT, L, R y Izquierda.

Saltar al nivel What the Heck
Pulsando: SELECT, R, B, Abajo, L y B.



ESPN X GAMES SKATEBOARDING

- **Combos más fáciles en el modo Vert X.** Cuando llegues a cualquier lado de la rampa, pulsa Arriba + B para hacer un Frontward 50/50 y deslízate un poco por el raíl. Antes de bajar, haz unos cuantos tricks cortos y tu patinador saltará automáticamente a la altura que, se suponía, debías de conseguir si no consigues hacer el 50/50. Lo mejor que puedes hacer es, primero, el 50/50, después cinco o seis tricks cortos, y salir con un Noserock.
- **Despegue:** En la pantalla del título, selecciona "Vert" y después "X-Rage". Coge a cualquier patinador y un escenario. Tienes 60 segundos para hacer puntos. Cada vez que consigues puntos, la barra del fondo de la pantalla va subiendo. Cuando llegue al tope, una esfera aparecerá en la rampa. Cógela y sube la rampa para despegar y encontrarte volando por los cielos. Mientras andes por allí, haz tantos tricks como puedas para conseguir puntos extra al caer.

IRIDION 3D

- **Desbloquear todos los niveles**
  Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: SH0WT1M3
- **Ver los jefes finales:**
  En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".



JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

- **Modo "Expert":** Una vez completado el juego (sí, ya, no es moco de pavo) podrás acceder al nivel de dificultad "Expert". Para activarlo, simplemente cargar el archivo del juego acabado y comienza de nuevo.

KONAMI KRAZY RACERS

- **Desbloquear a Bear:** Bear esta escondido en el circuito **Cyber Field 2.** Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.
- **Desbloquear a King:** King se esconde en **Sky Bridge 2.** Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul. Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.
- **Desbloquear a Vic Viper:** Este chavalín se esconde en **Moon Road.** Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamantito azul de turno. Termina la carrera, salva y prueba el nuevo despeinado crónico potencial.



MARIO KART SUPER CIRCUIT

- **Turbo en la parrilla de salida:** Como en cualquier Mario Kart, puedes salir disparado al empezar la carrera pulsando el acelerador justo cuando aparezca la luz verde, pero tiene que ser en el momento exacto. Entrénate con los semáforos de tu barrio, porque no es fácil.
- **Nueva pantalla de presentación:** Aunque el cambio no sea mucho, encontrarás una pantalla de presentación con algunas diferencias si completas todos los circuitos en 50cc, 100cc, y 150cc.
- **Desbloquear los circuitos de SNES en modo GP:** Para poder correr en las competiciones clásicas debes terminar una competición con un oro como mínimo en cada carrera. Después vuelve a jugar esa competición y consigue, al menos, 100 monedas (y no vale bajarse del Kart y meterse en la fuente, so Jimmy).
- **Desbloquear los circuitos de SNES en modo Time Trial:** Cuando hayas desbloqueado los circuitos clásicos en 150cc, podrás correrlos en Time Trial.
- **Desbloquear la Copa Especial:** Facilillo, sólo tienes que conseguir el oro en todas las carreras.

RUGRATS: CASTLE CAPERS

Nivel	Password
2	QGPCJNWXGWCB
3	QQTKJYWLGKGF
4	CTKLJKGLSCQR
5	RLPTKKGLWKWP
6	FZLDVHMMDQRB
Final	JSJRJKSLXCFJ





PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

- **Modo Trucos**
  Para desbloquearlo introduce como password lo siguiente en la pantalla de título principal: **L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT.**
- **Todas las armas**
  Una vez activado el modo trucos comienza a jugar en el nivel que te plazca y, durante la partida, mantén presionado SELECT y pulsa el botón B.
- **Continues Infinitos**
  Con el modo trucos activado y una vez comience la cuenta atrás para continuar, pulsa tres veces B. La cuenta se detendrá, y podrás volver a intertarlo cuantas veces quieras. De nada.
- **Al libre albedrío**
  Muy útil para divisar todo el mapeado. Ya sabes, con el modo trucos activado. Comienza una partida y, pulsando SELECT, muévete por la pantalla con la cruceta.
- **Ver todos los niveles**
  Presiona esta combinación en la pantalla de título: L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT. Ahora pulsa SELECT y R o L para echar un vistazo a lo que más te interese de cada nivel. Para salir pulsa Izquierda.

SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- **Seleccionar Nivel.** Tan fácil como introducir este password: JV31-.
- **Más cosas.** Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce como **password: SP1DY**
- **El pricipio del final.** Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**



STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

- **Movimientos especiales con la gorra.** Si tienes problemitas al hacer los golpes especiales en la cruceta de GBA, empieza una partida de un jugador y, sin pausar, pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, B, y A. Debes hacerlo muy deprisa. Ahora sólo tienes que pulsar una dirección en la cruceta y el botón correcto para hacer moviminets especiales.
- **Juega en los modos Survival y Time Attack.** Estos dos modos aparecerán terminando el juego un par de veces.



HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

- **Hechizo Flipendo.** Este primer hechizo, que deja a todo el mundo... anonadado, te lo enseña el Profesor Quirrell. Lanzas una bola de energía en línea recta.
- **Hechizo Alorah.** Hermione es el que enseña este útil hechizo, que sirve para abrir puertas con cadena.
- **A por el troll.** Acércate al especimen y, cuando eleve su porra, retrocede y haz que se trague un Flipendo. Entonces, cuélalo en el agujero más grande de la izquierda del todo.



DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar a Jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.



ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C▶ C◀ C▶ C◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.
- **Test de sonido.** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad.** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Verás que curioso...
- **Más mesas.** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.

NBA LIVE 2000

- **Obtén a Michael Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue 15 robos de balón en el nivel "Superstar".



PAPER MARIO

- **Volviendo a los orígenes.** Si vas a la mansión Boo y te metes en la puerta de más a la derecha ,en el hall principal, verás un jarrón con un bloque al lado. Slata del bloque al interior del jarrón y pégate un rulo por la habitación con el Mario original, el de NES. Disfrute usted de la musiquilla.
- **Corazones por la cara.** Sal de la ciudad Toad por la derecha, ya sabes, junto a la oficina de correos. Al pocorato, justo cuando puedes desviarte hacia abajo, verás tres plantas parecidas a cactus. Si te fijas más, verás también que una de ellas mueve los ojos al moverte tú. Dale unas cuantas vueltas alrededdor para que cambie la música y empiece a soltar corazones a mansalva.
- **El sótano secreto de Luigi.** Una vez tengas las Super Botas, vete a tu casa (a la de Mario, se sobreentiende) y haz retumbar el suelo de la habitación con las literas. Verás que hay una trampilla. Ábrela con el mismo procedimiento y cotillea en el diario de Luigi.
- **Música de la de antes.** Cuando comience un nuevo capítulo, con su nombre y su número en pantalla, deja quietecito el mando y aprende lo que es buena música.



PERFECT DARK

Combat Simulator
Vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con Easy Sims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro.



RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C◀ en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y acelera hasta que atravieses el muro.

GAME BOY COLOR

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

El nuevo éxito de Disney ya tiene sus atajos correspondientes.

Nivel	Password
Submarino	DCNC
Cala	XDKV
Fuego	CFCS
Hielo	DHCV
Volcán	TJJT
Interior	JMFJ
Palacio	QNFS

BBATMAN: CHAOS IN GOTHAM

Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste.

- **Nivel 2:** Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
- **Nivel 3:** Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
- **Nivel 4:** Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 5:** Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
- **Nivel 6:** Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
- **Nivel 7:** Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
- **Nivel 8:** Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 9:** Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

BLADE

- **Ver la secuencia final:** 9?!1N?BKT?51G.
- **Ver secuencia oculta:** Espera a que finalicen los créditos.

CHICKEN RUN

Nivel	Password
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

EARTHWORM JIM 2

- **GraveYard**
  En la pantalla de passwords:
  LYBBBB
  BBBBBB
  BBBBLY
- **Desbloquear todos los niveles:**
  EBDNKG
  3BBBBB
  BB3HBL

HORMIGAZ RACING

Nivel	Password
2	BCCB
3	DQGH
4	HGGF
5	NBFG
6	KGBF
7	QGJJ
8	GQHG
9	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS



JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords **SHJBBCGB**

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- **Cambiar de personaje:** Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S ADVENTURE

- **Menú Trucos:** Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- **Selección de nivel:** Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

RAYMAN

- **99 vidas:**
  Pausa y pulsa A→B↑A ←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:**
  Pausa y pulsa A←A←A B→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:**
  Pausa y pulsa B→A↑ B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:**
  Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente: →← ↑↓A↑↑↓↓B→→← ←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- **Luchar como Kemo Claw:** Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta interesante combinación de direcciones: ←←←→→→←→←→.
- **Luchar como Nat Daddy:** Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa →→→←← ←→←→←. Otra bonita combinación.
- **Luchar como Damien Black:** Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente (ya, enseguida se acaba): →←→→←←→→→ ←←←.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SABRINA: ZAPPED!

Tenéis que introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero, por favor, hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito. No os vayáis a arrepentir.

- **Nivel 1-2:** Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.
- **Nivel 1-3:** Sabrina, Salem, Salem, Chico colorado.
- **Nivel 1-4:** Sabrina, Harvey, Salem, Harvey
- **Nivel 2-1:** Salem, Cloey, Sabrina, Salem.
- **Nivel 2-2:** Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.
- **Nivel 2-3:** Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.
- **Nivel 2-4:** Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.
- **Nivel 3-1:** Cloey, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 3-2:** Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.
- **Nivel 3-3:** Jem, Cloey, Cloey, Salem.
- **Nivel 3-4:** Jem, Jem, Cloey, Salem.
- **Nivel 4-1:** Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.
- **Nivel 4-2:** Sabrina, Cloey, Jem, Salem.
- **Nivel 4-3:** Sabrina, Jem, Jem, Harvey.
- **Nivel 4-4:** Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

BABY FELIX

De la mano de nuestros amigos de Bit Managers, hemos conseguido estos passwords de nivel. Ya sabés dónde meterlos.

Nivel fácil
- Fase 2: Felix, Mookie, Mamba, Skippy, Mimi, Facil, Haunted.
- Fase 3: Kitty, Tattoo, Felix, Skippy, Mamba, Facil, Haunted.
- Fase 4: Skippy, Felix, Mookie, Tattoo, Mimi, Facil, Haunted.
- Fase 5: Kitty, Mookie, Mamba, Skippy, Felix, Facil, Haunted.

Nivel medio
- Fase 2: Skippy, Mamba, Mimi, Kitty, Mookie, Medio, Haunted.
- Fase 3: Skippy, Mimi, Tattoo, Kitty, Felix, Medio, Haunted.
- Fase 4: Felix, Kitty, Mookie, Tattoo, Mimi, Medio, Haunted.
- Fase 5: Mamba, Skippy, Mimi, Felix, Kitty, Medio, Haunted.

Nivel difícil
- Fase 2: Mamba, Tattoo, Felix, Mimi, Mookie, Chungo, Haunted.
- Fase 3: Kitty, Skippy, Felix, Mimi, Mookie, Chungo, Haunted.
- Fase 4: Mimi, Tattoo, Skippy, Mookie, Felix, Chungo, Haunted.
- Fase 5: Kitty, Mimi, Skippy, Mamba, Mookie, Chungo, Haunted.

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo) es tan sencillo como **introducir como password la combinación WHGX.** Desde luego no es mal tenista, pero nosotros ya hemos comprobado que Carlitos le puede.



SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- **Vida infinita:** Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- **Telaraña infinita:** Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).
- **Passwords de nivel:** Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.
- **Superado Mysterio:** C3K23M.
- **Superado Sandman:** T4Q59J.
- **Superado Vulture:** MM947F.
- **Superado Scorpion:** TS6!96.
- **Superado Kraven:** LR6!9G.
- **Pasar de nivel:** Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- **Desbloquear el bonus "Teddies":** Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla. Bastabte divertido.
- **Desbloquear la dificultad pesadilla:** Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, que se simple no tiene nada, presiona Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- **Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:** Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que, manos a la obra y Perseverancia Gómez.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":

- Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

X-MEN:MUTANT WARS

Querías unos passwords para verlo todo...

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L



SHREK

Password	
COMO THELONIUS	
Village	LRSVGTLXM
Dungeon	YFSVGTLXK
COMO SHREK	
Village	SMHTVKCQR
Dungeon	TQDFNHGGM
Swamp	TFGKWLSJJ
Dark Forest	KDNBQGKVY
Bridge	KWJPYXCQC
Castle	YNNHLBMBY

CENTRO MAIL

Informática y videojuegos

Game Boy Advance

GAME BOY ADVANCE



126,15 € — 20.990

MORADA · ROJA TRANSPARENTE · BLANCA · AZUL TRANSPARENTE

COMPRA YA TU GB ADVANCE Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LÁMPARA





Juego	Precio €	Precio ptas
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO	57,04 €	9.490
CASPER	45,02 €	7.490
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON	51,03 €	8.490
CHU CHU ROCKET	54,03 €	8.990
DOOM	57,04 €	9.490
FINAL FIGHT ONE	51,06 €	8.495
GRADIUS ADVANCE	54,03 €	8.990
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	51,03 €	8.490
INSPECTOR GADGET	51,03 €	8.490
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	54,03 €	8.990
KAO THE KANGAROO	51,03 €	8.490
LADY SÍA	54,06 €	8.995
LUCKY LUKE WANTED!	54,03 €	8.990
MARIO KART SUPER CIRCUIT	42,04 €	6.995
MEGAMAN: BATTLE NETWORK	51,06 €	8.495
NAMCO MUSEUM	54,03 €	8.990
PHALANX	57,04 €	9.490
RAYMAN ADVANCE	51,06 €	8.495
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	57,04 €	9.490
SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENAGE	57,04 €	9.490
SPYRO: SEASON OF ICE	51,06 €	8.495
SUPER BUST-A-MOVE	51,06 €	8.495
SUPER MARIO ADVANCE	42,04 €	6.995
SUPER STREET FIGHTER II	51,06 €	8.495
TOTAL SOCCER 2002	51,06 €	8.495
WARIOLAND 4	42,04 €	6.995
X-GAMES SKATEBOARDING	54,03 €	8.990













Compra HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL y entra en el sorteo de una TELEVISIÓN/VÍDEO SAMSUNG.



Game Boy Color

Juego	Precio €	Precio ptas
G. BOY COLOR POKÉMON + POKÉMON CRISTAL	108,12 €	17.990
GAME BOY COLOR	81,08 €	13.490
ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO	39,01 €	6.490
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	39,01 €	6.490
POKÉMON CRISTAL	42,01 €	6.990
POKÉMON ORO	42,01 €	6.990
POKÉMON PLATA	42,01 €	6.990
RESIDENT EVIL GAIDEN	39,01 €	6.490
SHREK	39,04 €	6.495
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF AGES	36,00 €	5.990
THE LEG. OF ZELDA: ORACLE OF SEASON	36,00 €	5.990
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	36,00 €	5.990









N 64

Juego	Precio €	Precio ptas
EXCITE BIKE 64	57,04 €	9.490
MARIO PARTY 3	57,04 €	9.490
PAPER MARIO	69,06 €	11.490
POKÉMON STADIUM 2	69,06 €	11.490
N 64 NEW MARIO PAK	114,13 €	18.990






Promociones y ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de enero, salvo error tipográfico, no aumulables a otras ofertas y promociones.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asuncio, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Av. Diagonal Mar, 3. Local 3660-3670
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ©976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ©976 218 271



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



GAME BOY ADVANCE

¿Qué juegos necesito y cuáles necesitaré?

Reportaje especial. Todos los juegos que puedes encontrar de Game Boy Advance y los mejores que están por venir. Incluye proyectos de futuro, sorpresas y consejos de compra... ¡¡con todos los precios en EUROS y PESETAS!!

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Todos los pasos para acabar la aventura de Game Boy Color





POKéMON CRISTAL

Manual de estrategia para entrenadores y entrenadoras

SUPER SMASH BROS.

Así se luchará en GameCube

Esto sí es lucha. Bueno, lo será, cuando llegue por fin aquí. Pero nosotros ya tenemos este DVD, lo hemos jugado y hemos hecho un REPORTAJE espectacular.



Y ADEMÁS...

REVIEWS para empezar bien el 2002: El Planeta de los Simios, Jedi Power Battles, Jackie Chan, Megaman, The Fish Files... y muchos más juegazos.

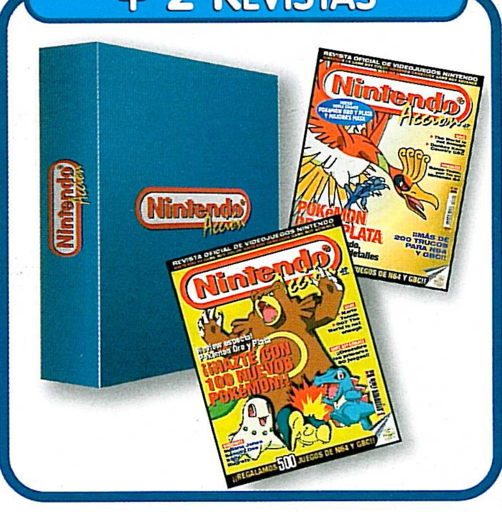
SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y CONSIGUE TU REGALO

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números
10 x 2,95€ = 29,50€ (4.908 Ptas.)
recibirás los próximos
12 números de Nintendo Acción,
ahorrándote 5,90€ (982 Ptas.)

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números
12 x 2,95€ = 35,40€ (5.890 Ptas.)
consigue 14, esto es,
2 meses más de suscripción
y el archivador para que tengas
tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más
de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.).

RELOJ GAME BOY



Por sólo 35,40€ (5.890 Ptas.)
disfruta en tu casa de los
12 números de Nintendo Acción
y de este estupendo
reloj Game Boy

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


www.nintendo.es
Mario Kart TM: Super Circuit TM © 1992, 2001 Nintendo. Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS. TM and ® Trademarks of Nintendo.
GAME BOY ADVANCE
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
Un cartucho, cuatro jugadores. No hay reglas.
Nintendo®
GAMING 24:7.